EDIÇÃO RECORDE
128 PÁGINAS • A MAIS VENDIDA

PlayStation

Dicas e Truques para

www.gameblog.com.br

PROMOÇÃO
Use a sua criatividade para concorrer a um PS3 ZERADO!

Nº 106 • Ano 9
Brasil R$ 6,90
Europa €2,90
Novembro 2007

EDITORA EUROPA 20 Anos

8 Detonados

Dragon Ball Z Sparking Meteor

1 Guia de habilidades especiais e traduções de todos os itens

Crisis Core: Final Fantasy VII

2 Roteiro completo com evocações, missões e Materias traduzidas

Crash of the Titans

3 Indicações de todos os segredos e personagens especiais

Spider-Man: Friend or Foe

4 Passo-a-passo até o fim e localização de todos os itens colecionáveis

Syphon Filter: Dark Mirror

5 Manual para vencer todas as missões sem sofrer nas mãos dos terroristas

Jackass: the Game

6 Dicas para vencer os objetivos extras de todos os minigames

Detonados Futebol

FIFA 08

7 Estratégias radicais para ser campeão dos principais torneios

Winning Eleven 2008

8 Segredos, opções inéditas e lista completa de conquistas

Primeiras imagens de
Street Fighter 4

ISSN 1516-6260

REVIEWS: GUITAR HERO 3 • HEAVENLY SWORD • SKATE • SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW

CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE

COMO BAIXAR:
Acesse o portal **CLARO IDÉIAS** direto do seu aparelho e escolha a opção **jogos.**

ENVIE GRÁTIS UM TORPEDO COM A PALAVRA GLU PARA O NÚMERO 250

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052

© GLU Inc. 2007 © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

PlayStation

Novembro/2007

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766: e-mail: araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Humberto Martinez
Redação: Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte: Erick Melo e José Júnior
Assistente de Arte: Bruno Ramalho
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta Edição: Amer Houchaimi, Fernando Wiek, Gabriela Isgroi, Gustavo Petró, Luiz Siqueira, Makotron, Matheus Bourg, Nelson Alves Jr., Fábio Santana, Felipe Azevedo

Internet
Webmaster: Rodrigo Blasco
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes e Natália Azeredo

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (11) 3038-5097
Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios:
Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Ronaldo Mendes (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61) 3323-0205 - New Business
Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Midia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880,
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente de produto)
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, Eduardo Teixeira
Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Marília Ribeiro Roriz e Elisangela Harumi

Atendimento ao assinante, venda de edições anteriores e atendimento à pessoa jurídica
Coordenadora: Fabiana Lopes - fabiana@europanet.com.br
Atendentes: Carla Dantas, Liliam Lemos, Anne Iris, Paula Hanne, Tamar Biffi e Mari Ehrentreich
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Cecília Tomazelli (Gerente)
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro, Anderson Ribeiro

Suporte Técnico
Ivan Bastos (Coordenador), Bruno Parreira
Telefone: (11) 3038-5070
E-mail: suporte@europanet.com.br

A Revista Dicas & Truques para PlayStation é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER - Somos Filiados à ANER (usar logotipo novo)
Associação Nacional dos Editores de Revistas

* **PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

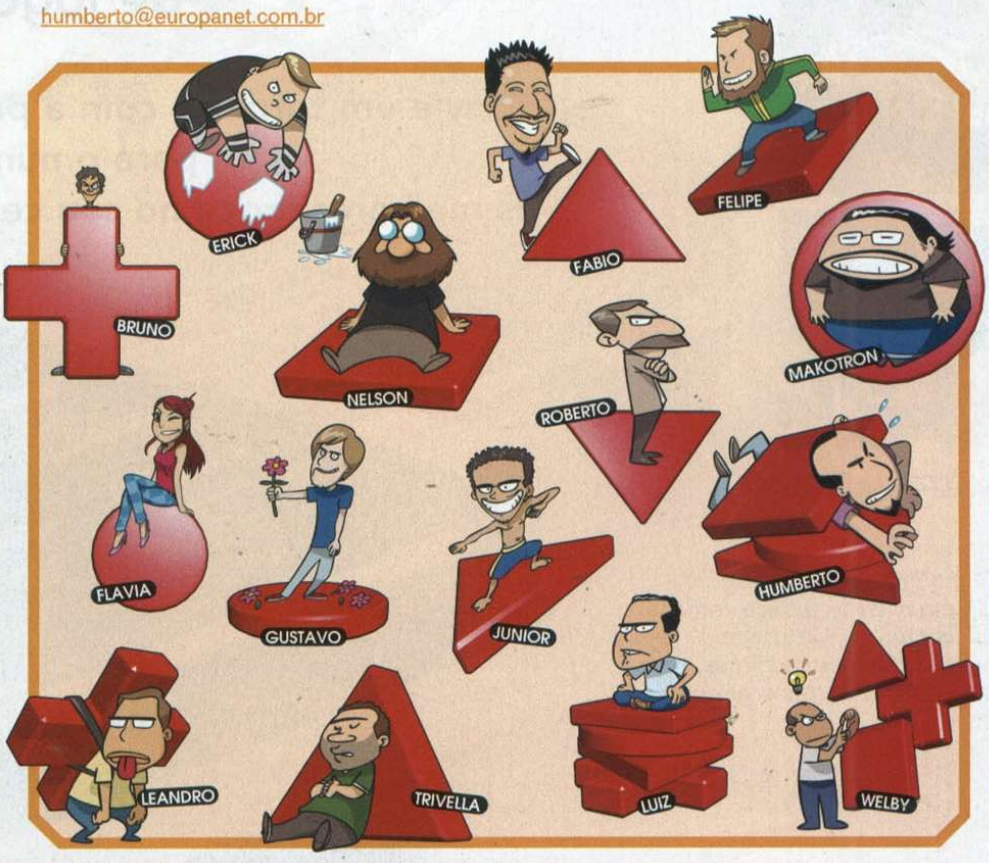
Recorde histórico. E ainda é pouco

Muito mais do que pela simples diversão, quem joga videogame é movido por desafios. Afinal, oferecer obstáculos é o princípio de qualquer jogo. Bom, nós obviamente adoramos videogames e, conseqüentemente, somos fascinados por desafios. Justamente por isso decidimos sair da rotina e quebramos um recorde nacional entre as revistas de videogames: oito detonados completos em uma só edição. E não deixe a sua memória enganá-lo: as únicas publicações que chegaram perto deste número às bancas brasileiras costumavam anunciar detonados em suas capas e, na verdade, só anunciavam mesmo, porque os detonados só ficavam disponíveis em sites da internet. Aqui não, violão. Os oito detonados estão inteirinhos nas próximas páginas.

Não me pergunte o segredo, mas conseguimos juntar essa batelada de jogos sem precisar transformar a revista em um almanaque de detonados. Também fomos atrás das novidades e descobrimos as primeiras imagens de *Street Fighter IV*, a esperada volta da série após dez anos de férias. As análises também estão bem servidas e apresentamos em primeira mão o terceiro show de *Guitar Hero*, o melhor musical do rock'n roll gamístico.

Para melhorar, escolhemos um ótimo momento para abusar dos nossos detonadores e nesta edição só tem jogão. Não é todo dia que podemos agrupar em uma só edição lançamentos de franquias como *Winning Eleven*, *FIFA*, *Dragon Ball*, *Final Fantasy* e *Syphon Filter*. Parece até que um alinhamento cósmico provocou tamanha safra de qualidade rara. Só faltou mesmo um novo *Metal Gear*, *GTA* e *God of War* para ser uma edição com tudo que os fãs de Play mais gostam. E não pense que a fonte secou, na próxima edição teremos mais surpresas... ou serão oito surpresas? Talvez nove...

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br



Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

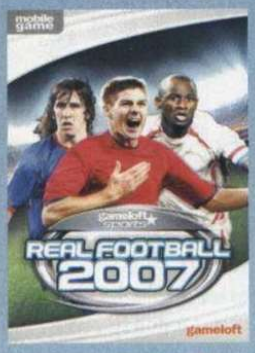
CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

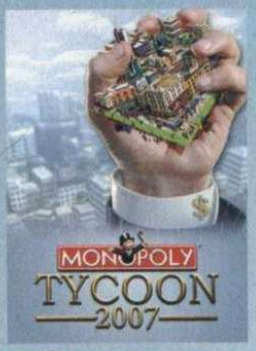
Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

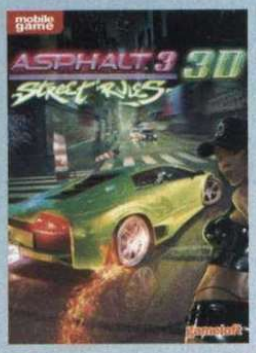
Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

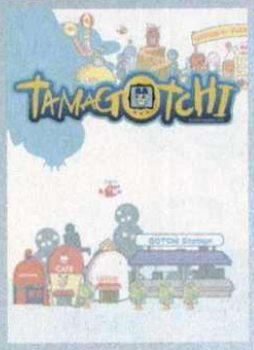
Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br









Só a Claro tem a maior variedade de jogos para download.

Envie um torpedo com a palavra IDEIAS para o número 250 e tenha os melhores jogos no seu celular.

- O maior número de jogos.
- Uma novidade a cada semana.
- Lançamentos exclusivos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerra.

www.claroideias.com.br

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. Serviço Claro Idéias Tarifado. Imagens ilustrativas.

Real Football 2007 © 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft é uma marca registrada da Gameloft nos EUA e/ou outros países. © 2006 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft, o logo Gameloft e Asphalt Street Rules são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou outros países. Todos os fabricantes, automóveis, motos, nomes, marcas e imagens características relacionadas a este jogo são marcas registradas e/ou materiais com direito autoral de seus respectivos proprietários. © 2007 Hasbro All Rights Reserved. Bandai America Inc. M-Dream Co. Ltd. TM & © 2004-2007 Bandai, WiZ. TAMAGOTCHI, TAMAGOTCHI CONNECTION and all related logos, names and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Bandai. Licensed from Bandai Co., Ltd., WiZ. All rights reserved.

Claro. A vida na sua mão.

74 Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2008

66 Dragon Ball Z Sparking Meteor

CAPA

Dragon Ball Z Sparking Meteor (PS2) 66

GERAL

Compras 100
Fala Galera! 10
Garota PlayStation 62
Hora do Reset 112
Mundo PlayStation 14
Promoção 8
Review que ninguém viu 98
Superteste 104
Trash Zone 110

PREVIEW

Yakuza 3 (PS3) 20
Borderlands (PS3) 22
Eternal Sonata (PS3) 26
MX Vs. ATV Untamed (PS3/PS2/PSP) 28
George of the Jungle (PS2) 28
Patapon (PSP) 29

REVIEW

DiRT (PS3) 92
Guitar Hero III (PS2) 88
Heavenly Swords (PS3) 86
LocoRoco Cocoreccho! (PS3) 90
skate. (PS3) 94
Syphon Filter: Logan's Shadow (PSP) 96

DETONADOS

Crash of the Titans (PS2) 80
Crisis Core: Final Fantasy VII (PSP) 48
Dragon Ball Z Sparking Meteor (PS2) 66
FIFA 08 (PS2) 30
Jackass: the Game (PS2) 48
Spider-Man: Friend or Foe (PS2) 36
Syphon Filter: Dark Mirror (PS2) 42
Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2008 74

DICAS

Digimon Rumble Arena 2 (PS2) 106
Fifa Street (PS2) 106
Fight Night Round 3 (PS2) 106
Gun Showdown (PSP) 106
Juiced 2: Hot Import Nights (PSP) 106
Spider-Man: Friend or Foe (PS2) 106
Stuntman: Ignition (PS2) 106
Tenchu: Wrath of Heaven (PS2) 106
Thrillville: Off the Rails (PS2 / PSP) 106

TRAPAÇAS

Odin Sphere (PS2) 108
Tony Hawk's Downhill (PS2) 108
Dawn of Mana (PS2) 108
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer (PS2) 108
Red Dead Revolver (PS2) 108
Heatseeker (PS2) 108
Naruto: Ultimate Ninja 2 (PS2) 108

42 Syphon Filter: Dark Mirror

48 Crisis Core: Final Fantasy VII

Ogilvy
FEITO PRA USAR
O TEMPO INTEIRO.
GAMES
PRA QUEM
TEM PULSO
FORTE.
www.xgameswatches.com.br
REF: XMPPA001 - XMPPD057 - XGP1001
PRODUZIDO NO
POLO INDUSTRIAL
DE MANAUS

Promoção Saiyajin

O Makotron é o herói das multidões (pelo menos das que vivem em becos sujos) e agora quer subir de nível para virar um saiyajin das lixeiras. Mas, para isso, ele terá que derrotar Vegeta. Com quinze palavras, descreva uma super habilidade capaz de levar Makotron à vitória contra o príncipe saiyajin.

Para quem acabou de chegar de Marte, saiyajin é a raça guerreira alienígena da série Dragon Ball. Os saiyajins são os lutadores mais poderosos do universo

PROMOÇÃO SAIYAJIN

Envie o cupom até 15 de dezembro de 2007

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

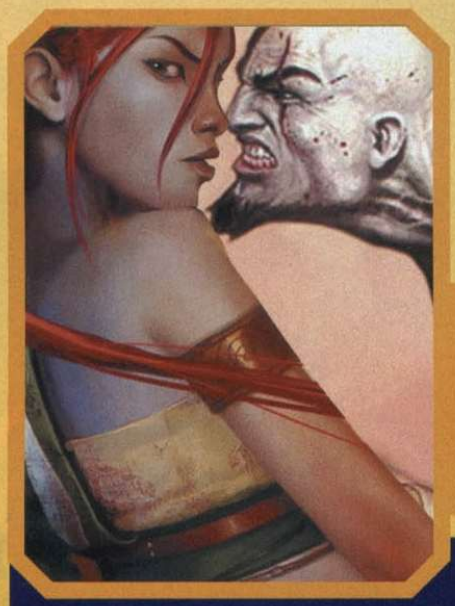
E-mail: _____ Jogo Preferido: _____

Invente um poder especial hilário para o Makotron vencer Vegeta. (15 palavras)

_____

_____

_____



A **promoção Xaveco**, publicada na edição 104 da **Dicas & Truques para PlayStation**, contou com a participação de centenas de leitores. Somente um deles levou um PS3 zerado com um controle original. O felizardo foi:

- **Desafio:** desenhar uma versão caricata de Kratos com a galera da **D&T**.
- **Vencedor:** Tibério Padre Barbosa - Porto Velho - RO
- **Prêmio:** um PS3 + um controle original
- **Frase:** "Droga, eu matei todos os deuses do Olímpo, mas esqueci um: o Cupido."

LEIA O REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Promoção Porrada – D&T para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900
2. O prazo para o envio dos cupons é dia 15 de dezembro de 2007 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3. O cupom da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante e enviado junto com um desenho.
4. Cada cupom deve conter uma frase. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.
5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frase que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais das frases à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado dessa promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 108**, que estará nas bancas no dia 5 de janeiro de 2008. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 5 de março de 2008 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.
10. O prêmio é um PlayStation 3 com um controle original, que será entregue ao vencedor até 90 (noventa) dias após o contato.
11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71
DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

THRUSTMASTER®

Aumente o som!

O seu game nunca mais será o mesmo.

Sistema 5.1 com 70 W RMS
Som surround em vídeo games e DVDs
5 satélites de madeira e subwoofer
Controle remoto com fio
Compatível com:
PS2, PS3, XBOX 360, PC e Wii

Sistema 2.1 com 40 W RMS
Som surround em vídeo games e DVDs
2 satélites de madeira e subwoofer
Controle remoto com fio
Compatível com:
PS2, PS3, XBOX 360, PC e Wii

JP Tech
PRODUTOS INTELIGENTES

Tel: 3068-9009
jptech@jptech.com.br
www.jptech.com.br

Fala, galera!

Aqui é o seu espaço, então trate de usar. Escreva para nós: mande suas sugestões, pedidos, críticas e o que mais der na sua telha. Mas não abuse!

EU TAMBÉM VOU RECLAMAR

? Gostei muito da matéria *Dominação PlayStation*. Tinha bastante previews, mas aí é que está: chegou a ser ridículo ver os novos jogos de PlayStation 2 e 3 com apenas três linhas cada. O que foi aquilo, preguiça ou falta de tempo? Outra reclamação é que a revista está lotada de propagandas, sobrando pouco espaço para a seção "News". Mais uma reclamação: vocês disseram que o *Guitar Hero* (o primeiro) tem mais de 50 músicas. Mas contando com as músicas que precisam ser compradas, o número chega a 47. Isso caracteriza propaganda enganosa. Desculpe pessoal, mas, às vezes, é preciso.

Leandro Felix Leal
Suzano - SP

! Ninguém precisa pedir desculpas por dar sua opinião. Mas o mais acertado a fazer é ter consciência de todos os argumentos para não correr o risco de falar coisa que não tem nada a ver.

A questão das propagandas é a reclamação mais antiga que recebemos. E, certamente, ainda vamos receber muitas outras vezes, pois não pretendemos jogar dinheiro fora quando nossos anunciantes querem pagar para aparecer na *D&T*. Nossos anúncios nunca ultrapassaram 40% do total de páginas da revista, o que está dentro da lei. Por essa razão, as edições sempre têm mais do que cem páginas e, sinceramente, conteúdo nunca foi um problema.

A matéria *Dominação PlayStation* mostrou jogos a dar com o pau. Se não economizássemos no texto, não haveria espaço para todos. Conclusão: nem preguiça nem falta de tempo.

Relemos as três últimas edições e não achamos nenhuma menção a "mais de 50 músicas em *Guitar Hero*". Quando for levantar uma lebre desse tipo, por favor, indique a edição e a página onde a informação se encontra para facilitar nossa comunicação. Em todo caso, se essa informação foi mesmo publicada, de forma alguma caracteriza propaganda enganosa: lembre-se de que apenas divulgamos e analisamos os jogos; não trabalhamos com vendas.

Adoramos GH, mas não recebemos "caixinha" para fazer propaganda

GRANDES NEGÓCIOS

? Tenho grande interesse em trabalhar na área de games. Meu plano é montar uma loja de entretenimento que ofereça serviço de videogames, computadores e material relacionado ao assunto, como livros, revistas, etc. Gostaria de saber qual a perspectiva do negócio no futuro. Pelo que tenho acompanhado, o crescimento desse mercado é latente. Porém, no Brasil, ainda está nos primeiros passos, principalmente pelo fato de as maiores empresas do ramo não estarem oficialmente no País.

Joel B. Silva
Curitiba - PR

! Para iniciar qualquer negócio no Brasil, é necessário muita perseverança e uma pequena dose de sorte. Temos certeza de que você já sabe disso. O que talvez você não saiba é que nossa indústria (a de games) não está mais nos primeiros passos. Lógico que ainda falta muito para nos enquadramos em um panorama perfeito, mas muita coisa boa já foi feita por aqui e, inclusive, várias empresas de grande porte já operam em nosso país.

Se você realmente quer entrar nesse negócio, vá em frente sem medo. Tudo indica que o mercado de games brasileiro vai crescer bastante nos próximos anos. Boa sorte e conte conosco sempre que precisar.

PERDIDO

? Gostaria de saber como faço para enviar recado para seção "Fala, Galera!"

Junior
Viamão - RS

! Juninho, não entendemos direito o que você quis dizer... recado por telefone, por bilhete, sinais de fumaça ou pelo muro?

PRIMÓRDIOS

? Como surgiu a primeira revista de games? Foram as americanas ou as brasileiras que vieram primeiro? Estou fazendo um trabalho de conclusão de curso em Design e meu produto final é uma revista de games.

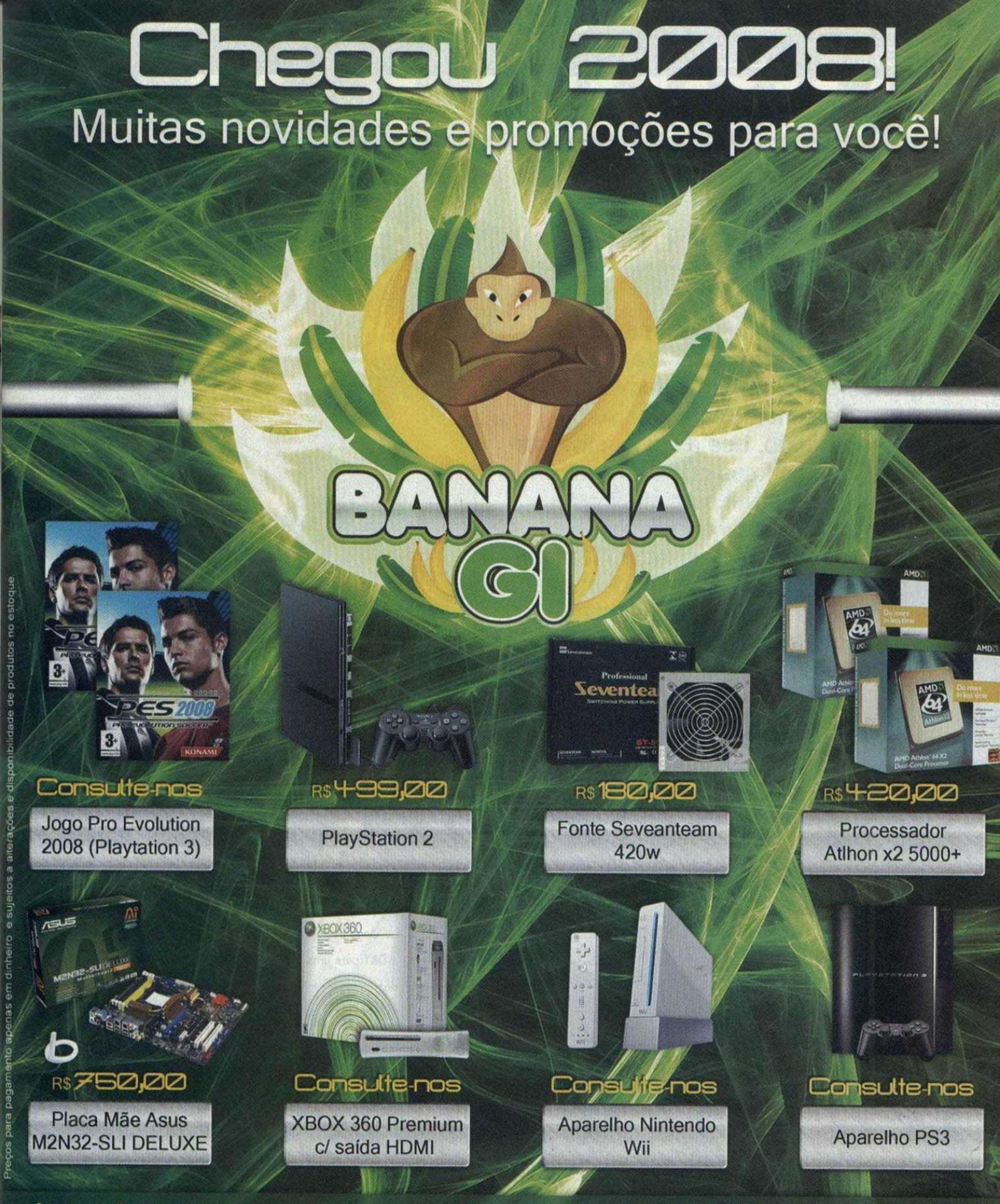
Renato Jum Kassa
Bauru - SP

! A primeira revista a cobrir a indústria de games foi a americana *Play Meter Magazine*, que começou a circular em 1974 e continua até hoje. Mas ela é vendida apenas por assinaturas. A primeira revista de games a circular em bancas foi a britânica *Computer and Video Games*, em 1981. No Brasil, a honra de ter sido a primeirona no segmento de games cabe à falecida *Videogame*, que estreou em 1991 e contava, entre outros feras, com Roberto Araújo (nosso diretor editorial) e Mario Fittipaldi (editor da *Computer Arts Brasil*) na equipe. Esperamos que isso ajude em seu trabalho.

Nossa equipe participou dos primórdios das revistas de games

Chegou 2008!

Muitas novidades e promoções para você!



Consulte-nos
Jogo Pro Evolution 2008 (Playtation 3)

R$ 499,00
PlayStation 2

R$ 180,00
Fonte Seveanteam 420w

R$ 420,00
Processador Atlhon x2 5000+

R$ 750,00
Placa Mãe Asus M2N32-SLI DELUXE

Consulte-nos
XBOX 360 Premium c/ saída HDMI

Consulte-nos
Aparelho Nintendo Wii

Consulte-nos
Aparelho PS3

Preços para pagamento apenas em dinheiro e sujeitos a alterações e disponibilidade de produtos no estoque

Agradecemos a todos os participantes de nossa promoção!
Confira as fotos do sorteio e do ganhador em nosso site.

(11) 3326-9886
Rua Santa Ifigênia, 195 - Loja 22

WWW.BANANAGI.COM.BR

IMPORTANTE

Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, as tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

Conheça os novos games para se divertir no celular

CSI MIAMI

Participe de uma investigação criminal de verdade

UMA BELA JOVEM é encontrada morta em South Beach, uma bela praia na cidade de Miami. Como o crime é envolto em muitas mistérios e segredos, a polícia normal não é apta para descobrir quem é o assassino e como ele eliminou sua vítima.

Por conta disso, foi chamada a divisão de elite de investigação da polícia norte-americana. Comandada por Horatio Caine, ele e sua equipe tentarão resolver o caso no menor tempo possível.

Quem conhece *CSI Miami*, seriado de perícia criminal que é exibido no Brasil pelo canal aberto Record e pelo canal pago AXN, sabe que é impossível começar a assistir um episódio e não querer ver até o final.

No game para celular, o clime será o mesma coisa: a cada fase, você fica querendo saber o que vem pela frente ao mesmo tempo que as situações acontecem em um ritmo frenético. Não há tempo a perder, pois você precisa interrogar testemunhas e ir atrás de pistas.

Aliás, essas provas que você encontra pelo caminho são muito bem boladas – todas elas fazem parte da história e são importantes para o andamento do jogo. Os interrogatórios e as ferramentas que você utiliza, tanto trabalhando no local do crime quanto no laboratório, são idênticas as da TV.

> **Produtora:** Gameloft
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 10,00

Você ficará grudado no celular até conseguir desvendar os mistérios que envolvem o assassinato. Por esses e outros motivos é que *CSI Miami* se destaca entre os lançamentos para celular. O melhor de tudo é que ele é todo em português.

© 2007 CBS Broadcasting Inc. and Alliance Atlantis Productions Inc. All Rights Reserved.
Game Software © 2007 Gameloft. All Rights Reserved.

REAL FOOTBALL 2008

O futebol chega mais real este ano

O MELHOR DO FUTEBOL chega com tudo em sua versão 2008 para os celulares. *Real Football 2008* traz o mesmo estilo de jogo do seu antecessor, mas apresenta uma jogabilidade mais refinada, permitindo a criação de lances precisos e que garantem um jogo equilibrado e desafiador. Novos times e ligas foram adicionados e as animações dos jogadores receberam melhorias, mostrando uma movimentação real. Participe dos torneios e mostre que você é bom de bola.

> **Produtora:** Gameloft
> **Gênero:** Esporte
> **Preço:** R$ 10,00

© 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the logo Gameloft and Real Football are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

THE SIMS - BOLICHE

> **Produtora:** Electronic Arts
> **Gênero:** Esporte
> **Preço:** R$ 10,00

Em busca da jogada perfeita

OS SIMS JÁ FIZERAM de tudo , mas ainda não tinham saido de casa ara ir jogar boliche. Agora, você pode se divertir ao lado deles. Antes da partida,, crie uma versão do seu Sim, que competirá para obter popularidade e respeito. Em seguida,selecione o torneio e comece a fazer jogadas incríveis. Você precisa apenas calcular o caminho que a bola deve fazer e a força do lançamento - tudo é indicado visualmente na tela para que você não erre.

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, o logotipo EA e The Sims são denominações comerciais ou marcas registradas da Electronic Arts Inc nos EUA e/ou em outros países. Todos os direitos reservados. Todas as outras denominações comerciais são propriedade de seus respectivos titulares.

NASCAR 07

Carros potentes e muita velocidade

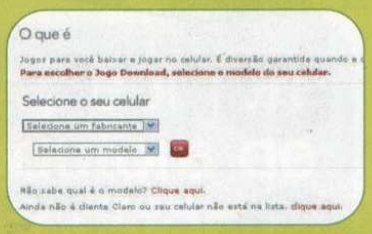
TODOS OS DOMINGOS, milhares de norte-americanos param para assitir o esporte automobilistico que mais tem fãs no país: Nascar. Agora, *Nascar 07* chega a telinha dos celulares para você participar do campeonato completo. Nele, além de correr para vencer as provas, é preciso administrar seu veículoa cada volta. Os controles são simples e ajudam nas ultrapassagens, que exigem reflexos rápidos.

> **Produtora:** Electronic Arts
> **Gênero:** Corrida
> **Preço:** R$ 10,00

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. NASCAR and the NASCAR bar logo are all trademarks of the National Association for Stock Car Auto Racing, Inc.

COMO BAIXAR

A Claro permite que você compre e baixe os jogos diretamente pelo site Claro Idéias. Para isso, entre no endereço **www.claroideias.com.br**, selecione o modelo do seu telefone, escolha seu jogo, digite o número do celular e aguarde uma mensagem de texto. Em seguida, insira a senha contida na mensagem no navegador do computador e aguarde o envio do link do jogo. Depois, abra a mensagem no seu aparelho e baixe o game. O valor do game só será cobrado caso a operação seja bem-sucedida.



Ao entrar no site, escolha o modelo do seu celular para que você possa escolher os jogos

Ao escolher o jogo, clique em *Baixar* e siga os passos seguintes para finalizar a compra

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE JULHO

1. REAL FOOTBALL 2008
2. VELOZES E FURIOSOS – FUGITIVO
3. XBOX PGR RACING
4. DURO DE MATAR 4.0 O JOGO MOVÉL
5. OS SIMPSONS

Mundo PlayStation

Street Fighter 4

A Capcom vai tirar uma das suas maiores franquias do congelador e ainda promete apoiar o Play 3 com mais força daqui para frente

A série *Street Fighter* está parada há mais de dez anos e o último game significante foi *Street Fighter 3*, lançado no início de 1997. Pois bem, a Capcom percebeu o desperdício que é deixar uma franquia tão forte de molho e revelou recentemente o primeiro teaser de *Street Fighter 4*, a nova geração que será lançada em 2008. Não foi confirmado oficialmente, mas o game deve emplacar nos arcades, no PS3 e no X360.

A produtora preferiu o mistério e toda informação que revelou sobre o projeto foi audiovisual, ou seja, manifestou-se somente por meio do teaser. Nele, Ken e Ryu surgem no clássico combate mano a mano que eles adoram para testar os seus limites. O mais impressionante é o estilo de animação adotado, que usa um efeito criativo para dar a impressão de que os lutadores são feitos de tinta e cada movimento borrifa pingos na tela. É tudo muito lindo e artístico, mas certamente é apenas uma animação de abertura do game vindouro e não dá sequer pistas se o título vai oferecer combate em 2D ou 3D. No que depender dos fãs, deverá ser em 2D.

Disposta a fazer as pazes com os fãs do Play 3, a Capcom anunciou Lost Planet para o console e Street Fighter 4

MAIS NOVIDADES

A revelação de *Street Fighter 4* fez parte de um plano da Capcom para aplacar a fúria dos fãs do PS3 e mostrar também os seus planos para o futuro da plataforma da Sony. O motivo da revolta dos jogadores foi o cancelamento de *Monster Hunter 3* para PS3 (esta franquia é poderosa no Japão) e o anúncio de que o título será lançado com exclusividade para Nintendo Wii. Eis que a produtora decidiu apagar o fogo com o anúncio de *Street Fighter 4* e dois grandes projetos para PS3: *Lost Planet* e *Dark Void*.

Lost Planet já foi lançado para X360 e PC. Trata-se de um game de ação em terceira pessoa situado em um universo gelado, recheado de monstros e explosões. A versão para PS3 vai reunir todos os extras que foram lançados para X360 pela Live e também os personagens especiais da versão de PC. Além disso, a PlayStation Network vai suportar 16 jogadores no modo multiplayer.

Dark Void é um título inédito e sua atração será controlar um personagem capaz de se locomover com um Jetpack.

PS3 mais barato na Europa

Novo modelo econômico com 40GB de HD é novidade nas lojas do velho continente

Após uma conturbada série de rumores que indicavam uma queda no preço do PS3 e a criação de uma nova versão do aparelho, a divisão européia da Sony colocou um ponto final na especulação e confirmou o lançamento de um modelo com capacidade de 40GB para o Velho Continente. A edição tradicional, de 60GB, passa a custar 499 euros – soma que indica um corte em cerca de 15% em relação ao custo original.

As surpresas não param por aí. Com o intuito de fortalecer a imagem do console no país, os novos pacotes acompanharão diversos extras, como jogos de primeira linha e controles adicionais. No caso específico do modelo de 40GB, que custará cerca de 399 euros, a novidade fica por conta de uma polêmica: ao contrário das demais versões, o novo aparelho não será retrocompatível com jogos de PS2. De acordo com a Sony, a decisão foi fruto de uma pesquisa realizada com proprietários do próprio videogame. Não foi revelado, entretanto, se esta nova estratégia também será aplicada nos EUA, onde – ao menos até o momento – a situação da marca permanece inalterada.

Mais barato e com 40GB de capacidade, o novo PS3 não é retrocompatível com jogos de PS2

Luto no automobilismo suspende publicidade de DiRT

Colin McRae, estrela do rally e referência do game da Codemasters, morre em acidente aéreo

Em sinal de respeito à morte do piloto escocês Colin McRae, a produtora Codemasters anunciou que a publicidade em torno do game de corrida *Dirt*, para PS3, está suspensa por tempo indeterminado. A decisão, de acordo com o estúdio, reflete um acordo entre os desenvolvedores do game e a família do atleta.

Colin pilotava um helicóptero nos arredores de sua casa, na Escócia, quando perdeu o controle sobre a aeronave e atingiu o chão. No acidente, também morreram o seu filho, de cincoanos, e outros dois amigos que estavam a bordo.

Rockstar não gosta da paródia de GTA em jogo dos Simpsons

Produtora conhecida por seus títulos sarcásticos mostra que não agüenta brincadeira

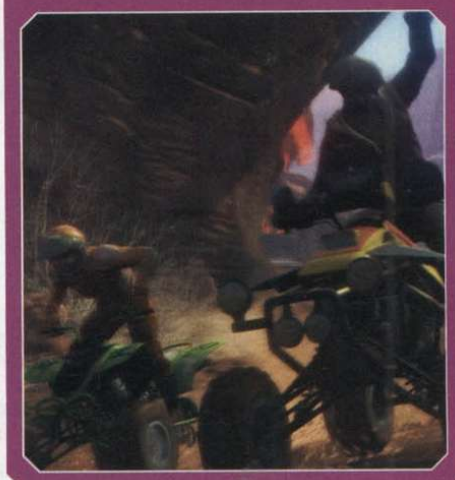
Em entrevista à publicação inglesa *Computer and Videogames*, Greg Rizzer, um dos produtores responsáveis por *The Simpsons Game*, confirmou o que muitos jogadores ao redor do mundo não poderiam acreditar: a Rockstar solicitou, de fato, que algumas brincadeiras envolvendo a série *GTA* fossem retiradas da versão final do produto.

Embora não tenha se mostrado insatisfeito com o episódio, Greg afirmou estar surpreso com a atitude do estúdio, que se irritou com algo "que não afetaria, jamais, as vendas de *Grand Theft Auto*". "Eu sempre tive a impressão de que, quando fazemos uma paródia, isso é um sinal de respeito", desabafou o executivo, que, em seguida, citou um exemplo contrário à atitude da produtora. Greg lembrou que, no instante em que souberam que seriam parodiados no game, os desenvolvedores de *Guitar Hero III* se mostraram extremamente empolgados e adoraram o resultado. É, pimenta nos olhos dos outros...

Sony compra produtora de MotorStorm

Seqüência do jogo de corrida é anunciada

A Sony Computer Entertainment Worldwide – divisão que engloba todos os estúdios de primeira linha da fabricante do PS3 – conta agora com uma nova parceira. Trata-se da Evolution Studios, mais conhecida pelo seu trabalho em *MotorStorm*, que a partir de agora trabalhará exclusivamente com os consoles da gigante japonesa. Como sinal de que não estão parados, os produtores do game de corrida anunciaram que uma seqüência – no caso, *MotorStorm 2* – já encontra-se, inclusive, em desenvolvimento.



BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

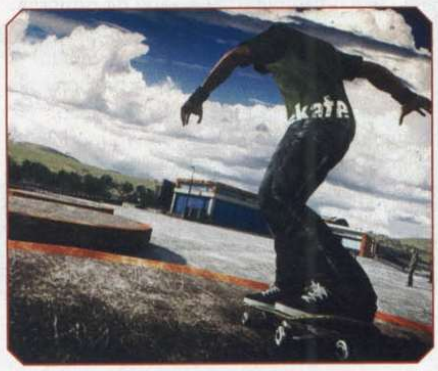
Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

Tel: (61) 3202-8792 ou (61) 8433-9594

Mundo PlayStation

Problemas em skate. incomodam Eletronic Arts

Jogadores exigem um arquivo de correção



Se depender do público que investiu em *skate*, o mais novo concorrente à hegemonia da franquia *Tony Hawk*, o jogo que buscava surpreender a critica pode acabar em maus lençóis. Por meio do fórum oficial da Eletronic Arts, jogadores insatisfeitos com a performance do jogo no PS3 deram início a um movimentado abaixo-assinado que pede soluções imediatas por parte do estúdio. Como a principal critica diz respeito à suavidade com que o jogo é exibido – reclamam, sobretudo, das travadas na modalidade online –, a idéia é fazer com que a produtora lance o mais rápido possível, pela rede, um arquivo de correção.

Produtora de Halo pode trabalhar com PS3

Bungie transforma-se em um estúdio independente e pode, futuramente, desenvolver jogos para o Play 3

A parceria entre a produtora responsável pela franquia *Halo*, o maior sucesso do entretenimento de que se tem notícia, e a Microsoft, fabricante do X360, não é mais tão restritiva como fora nos últimos anos. Em um comunicado extremamente saudosista, a Bungie revelou que continuará íntima da companhia de Bill Gates, mas com liberdade suficiente para desenvolver projetos voltados a plataformas concorrentes, como o PS3.

Embora não tenha revelado nenhum plano envolvendo o sistema da Sony, o estúdio afirmou estar trabalhando em novas propriedades intelectuais que serão reveladas em breve – os direitos sobre o universo de *Halo*, antes que você nos pergunte, permanecem sob a bandeira da Microsoft.

Novo DualShock vai vibrar no Play 3

Com dispositivo vibratório, controle vem a pedido do público

O choro valeu a pena: a função "rumble" está de volta ao PS3

Nas palavras de Kaz Hirai, presidente da SCE, a criação de um novo controle para o PS3 é o reflexo das manifestações – nem sempre tão educadas – por parte de um público insatisfeito com o modelo SIXAXIS. Durante uma conferência na Tokyo Game Show, Hirai confirmou a existência e o lançamento do DualShock 3, um controle que, desta vez, conta com um motor vibratório assim como a versão para PS2.

Mantendo os atuais recursos de sensibilidade aos movimentos e as curvas do SIXAXIS, o novo joystick chegará ao Ocidente apenas no segundo trimestre de 2008. No Japão, a promessa é entregá-lo ao público até o final deste ano.

Você ainda vai ficar na dúvida ?
Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

Qualidade
12 ANOS no mercado
Procedência

Oficina Própria
Assistência Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO nossa Garantia
A maior do Brasil

SLIM E KIT Neo
(Nova geração)

este KIT acompanha:

- 2 Controles Neo
- 1 Memory Card Neo 8Mb
- 1 Stand Vertical Neo

6X R$ 125,62 | 24X R$ 554,00
12X R$ 70,04 | 36X R$ 293,00

ou apenas: **R$ 599,00** à vista. *

PSP E KIT Neo

este KIT acompanha:

- 1 Memory Stick 2Gb

6X R$ 156,07 | 24X R$ 42,65
12X R$ 87,02 | 36X R$ 34,33

ou apenas: **R$ 790,00** à vista. *

Ver filmes e Fotos
Downgrade 3.03 ou 1.50

NINTENDO WII
(acompanha 1 jogo original e 4 controles: 2 Nunchuck e 2 remote)

Controle revolucionario detecta: Inclinação, mira e movimento

Escolha como pagar:
6X R$ 295,00
12X R$ 164,49
24X R$ 100,64
36X R$ 80,64

ou apenas: **R$ 1.490,00** à vista. *

PLAYSTATION 3
(acompanha 1 Jogo e 2 controles originais)

Hard drive atualizável 60 GB e Drive Blu-ray

Escolha como pagar:
6X R$ 485,33
12X R$ 270,00
24X R$ 165,57
36X R$ 132,66

ou apenas: **R$ 2.490,00** à vista. *

Concorra a um PLAYSTATION 3 por mes até o FINAL DO ANO!

Na compra de um dos KITS NEO você concorre a um Playstation 3 **TODO O MÊS** até o **FIM DO ANO** e no mês de **DEZEMBRO** serão entregues "**dois**" Playstation 3!
Ligue agora para nossa **CENTRAL DE ATENDIMENTO** para maiores informações.

Fratello Games®

Central de atendimento:
Fone: (11) 3362.2206

Visite uma de nossas lojas
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 - Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418
Loja 2 - Galeria São Paulo - principais entradas: Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257
Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

SEU GAME COM TUDO!
Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

SUA COMPRA EM TODO... ...BRASIL!

* O valor anunciado à vista serve para pagamento em dinheiro. ** Desconto só é válido para pagamento à vista.
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.
Os produtos anunciados serão válidos durante o mês de Agosto ou enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

pvision

Neo®

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

Suas férias com muito mais diversão!

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

Neo

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

Yakuza 3

FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Amusement Vision
GÊNERO: Ação
PREVISÃO: Abril de 2008

O estilo característico de Musashi será reproduzido: uso de uma ou duas espadas e postura agressiva

Yakuza volta às origens da civilização japonesa e deixa de lado os mafiosos de ternos caros do submundo atual para colocá-lo na pele do mais hábil samurai da história: Miyamoto Musashi

A máfia violenta e a vida noturna agitada do submundo japonês já foram devidamente exploradas nas duas primeiras versões de *Yakuza*, ambas para Play 2. Disposto a inovar, Toshihiro Nagoshi decidiu voltar no tempo e situar o próximo episódio em um cenário ainda mais perigoso e interessante: Japão Feudal, ano 1605.

Surpresas à parte, o game tem início na cidade de Gion, um recanto histórico e real marcado pela exagerada quantidade de garotas de programa em suas ruas. Aos olhos do povo, você é o guardião Kazumanosuke Kiryu, um mercenário que vive de pequenos bicos nos arredores. O que só você sabe é que o personagem é, na verdade, o lendário Miyamoto Musashi, um samurai que povoa o imaginário local e prefere manter sua identidade em segredo. Akuma aceita qualquer trabalho – desde que seja bem pago – e é contratado por uma jovem garota determinada a fazer com que ele cumpra uma delicada missão: trazer a cabeça de Miyamoto Musashi em uma bandeja.

O objetivo de Toshihiro Nagoshi é aproveitar um enredo denso e cheio de reviravoltas para presentear os fãs da série com uma obra totalmente inesperada, um projeto sério que não tenha uma característica sequer que possa defini-lo como um tradicional caça-níquel.

A proposta de *Yakuza 3* é retratar como seria a vida do protagonista do primeiro game caso ele embarcasse rumo a um Japão de 400 anos atrás. Por conta disso, obviamente, a jogabilidade precisou ser remodelada para excluir o uso de armas de fogo e focar no manuseio de nobres espadas. O jogador poderá executar movimentos inspirados em cerca de três estilos distintos: single-sword, double-sword e large-sword. Como os nomes, mesmo em inglês, denunciam, a diferença encontra-se na quantidade e no tamanho das peças envolvidas em cada combate. O modo

△ SEM VADIAGEM

Além da campanha principal na qual o jogador deverá lidar com os conflitos causados pela sua dupla identidade, o game ainda promete cerca de cem missões secundárias espalhadas ao redor de Kyoto.

A preocupação com os cenários é visível e haverá dezenas de pessoas para povoar os ambientes

como cada estilo funciona é um tanto quanto óbvio: enquanto o uso de uma espada muito grande resulta em combos mais lentos, porém eficazes, poucas armas podem substituir a agilidade e a destreza de uma lâmina mais discreta.

A ARTE DA ESPADA

Deixando as obviedades em segundo plano, o sistema de golpes especiais foi o que realmente impressionou os jogadores e jornalistas que visitaram os pavilhões da Tokyo Game Show, feira na qual o game foi revelado. Basicamente, o esquema aposta na inspiração que cabe à dupla jogador-personagem e insiste na idéia de que você só aprenderá novos movimentos especiais ao apreciar as coisas simples da vida. Por mais banal que possa parecer, até mesmo o ato de observar um cachorro pulando para abocanhar um osso ou um velho capinando sua horta pode bater na cachola de Kazuma como uma tempestade de idéias. Quando isso acontecer (saiba que será possível controlar todos os ângulos da câmera em busca destes momentos), o personagem se abaixará imediatamente e começará a escrever um poema. Uma vez registradas, tais linhas poderão ser utilizadas em diversos momentos do jogo.

O palco do game não será somente a cidade de Gion. Este local é apenas um dos distritos de Kyoto, a antiga Tóquio. Sua jornada o conduzirá por muitos outros distritos, cada qual com sua particularidade.

Como já era de se esperar, os cenários de *Yakuza 3* abusam da descontração e da naturalidade para transmitir uma sensação de vida comum: ao seguir sua jornada de mercenário viajante, é impossível não se deparar com rodas de pessoas que conversam alto sobre assuntos banais; garotas de programa que oferecem os seus atraentes serviços; e agentes de casas de jogos que tentam atraí-lo para suas atrações. Esta experiência será quase como viver as aventuras de *Vagabond*, mangá que conta a história da vida de Musashi (o game, porém, não seguirá nenhum fato histórico).

Graças ao poder de processamento do PS3, todas as características já comuns à série vão ficar mais vivas na continuação. O visual do game lembra muito o vídeo de apresentação exibido pela Sega durante a TGS e o nível de detalhes encontrado nas situações mais triviais impressiona. Ao caminhar pela cidade, o jogador não vai enxergar pessoas apenas nas calçadas ao seu redor, mas também dentro de estabelecimentos como restaurantes, por exemplo, onde estarão comendo, bebendo e se divertindo. É cedo para comparar, mas há grandes chances de que *Yakuza 3* seja grandioso como um *Shenmue* turbinado.

A modelagem e construção dos rostos ainda não está convincente, mas pode mudar muito até a versão final

Borderlands

Haverá uma frota de veículos alienígenas para pilotar, mas isso não garante a sua salvação

FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Gearbox Software
GÊNERO: Tiro
PREVISÃO: 2008

Produtora megalomaníaca vai criar um arsenal com mais de 600 mil armas diferentes para montar o cenário de combate mais caótico dos últimos tempos

O time responsável pela criação de *Brothers in Arms* assumiu o desafio de criar um FPS inovador. Resultado: em breve, você terá acesso ao primeiro shooter com mais de 600 mil modelos distintos de armas para atender a todos os gostos e situações.

Este arsenal será vital para sobreviver no planeta Pandora, um cenário destruído e misterioso. Obviamente, o planeta está devastado por algum motivo, mas um grupo de mercenários não está nem com a história e prefere usufruir de uma avançada suíte de tecnologias alienígenas que encontrou por lá. Os gananciosos até estabelecem colônias de exploração sem saber que o planeta reserva uma série de surpresas para quem – assim como o jogador – está em busca de tesouros. Uma das surpresas (não é mais) é que Pandora esconde uma perigosa civilização extraterrestre que não é nada amistosa. Já deu para sacar quem serão as cobaias de suas centenas de armas e munições únicas.

Não é preciso bancar o solitário. O título poderá ser jogado inteiro em modo cooperativo entre quatro pessoas

Seria possível enumerar dezenas de motivos pelos quais *Borderlands* tem tudo para escapar da mediocridade atribuída à sua categoria, mas o mais empolgante de todos é o fato de o game ser híbrido entre os gêneros FPS e RPG. É uma espécie de *Oblivion* com as devidas adaptações, obviamente, em que o jogador pode optar por seguir a campanha solo ou sair em direção ao nada com o intuito de explorar o universo ao seu redor. Neste quesito, o jogo conta com a imensidão de Pandora a seu favor: ao todo, são cerca de sete colônias diferentes para explorar.

Uma vez hospedado em um dos acampamentos, será possível realizar missões secundárias para descolar novos itens (armas, geralmente) e também para aumentar o seu conhecimento sobre as peculiaridades e os segredos de cada território – em outras palavras, você vai ter que dar muitos rolês para subir de level. Muitos NPCs (personagens controlados pelo computador) estarão espalhados pelo jogo apenas para que você converse com eles e invista em alguma nova aventura para descobrir se, de fato, o planeta tem mesmo aquilo que você procura, ou seja, tesouros e mais tesouros.

EM LARGA ESCALA

O objetivo megalômaníaco de ultrapassar 600 mil armas será alcançado graças a uma técnica procedural que permite a elaboração aleatória de armas com diferentes características. Basicamente, isso quer dizer que você vai encontrar muitos itens semelhantes, mas eles nunca serão exatamente iguais – as diferenças poderão aparecer na cadência de tiros ou na presença de silenciadores, por exemplo, e serão denunciadas pela coloração de cada material. Você logo vai notar, entre outras coisas, que armas escuras não são tão potentes quanto às prateadas.

O apego ao número não pára por aí. O mesmo pode ser dito em relação à quantidade de veiculos que você poderá controlar durante a aventura e a produtora garante que não serão poucos. A variedade de inimigos também será assombrosa e, além das criaturas comuns, ou seja, aquelas com tamanho de seres humanos, haverá [illegible]as como os Scythid Sprinters, predadores de quatro patas que podem esmagar [illegible]to seres humanos e veículos; ou o monstruoso Rakk Hive, um "bebezão" com cerca de 20 metros de altura que, além de contar com um rosnado ensurdecedor, é capaz de fazer com que Rakks, monstros voadores com presas afiadíssimas, saiam direto do seu intestino.

O sujeito da foto não está só posando: toda fauna alienígena será uma ameaça no planeta das bizarrices

MONTE A SUA TROPA

Borderlands poderá ser destrinchado do início ao fim por meio de uma jogatina cooperativa habilitada pela PlayStation Network. O sistema permitirá que até quatro jogadores encontrem-se em uma mesma sala e, o que é melhor, transfiram os dados de suas campanhas offline para a sessão multiplayer. Como o jogo não deixa de ser um RPG, isso quer dizer que será possível levar suas armas e até mesmo as suas principais características para a diversão em rede. Tem tudo para ser uma experiência grandiosa.

VALE ESPERAR

Se você já considera o visual de *Borderlands* embasbacante, espere só para conferir o trabalho final da produtora. Apenas quando o jogo estiver completo, é que a participação de feras como Ron Cobb (*De Volta para o Futuro*), que criou muitas das bugigangas alígenígenas por aqui, poderá ser notada em sua plenitude. O mesmo vale para o afiado sistema de Inteligência Artificial e para a Física extremamente apurada que também dão gás ao projeto.

LEADERSHIP GAMER
Prepare-se
6051 - Home Theater 5.1 Red
Disponível também na cor azul.
6709 - Kit Teclado & Mouse Intruder
6102 Teclado Hunter
Disponível também na cor azul.
6022 - Sistema 2.1 Red in Blac
6860 - Mouse Ótico Fighter
6730 Joystick Pilot Pro
6941/6942 - Mouse Ótico Gamer
6861 - Mouse Ótico Survivor
www.leadership.com.br

e desafie seus limites

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

Eternal Sonata

Sonho do compositor Frederic Chopin dá origem a um game belíssimo com cara de RPG clássico

FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: tri-Crescendo
GÊNERO: RPG
PREVISÃO: 2008

Nada é mais colorido do que os cenários de Eternal Sonata e pode crer que este é um dos visuais mais impressionantes dos RPGs modernos

Eternal Sonata pode se gabar por ser um dos raros games com uma idéia realmente única. A sua trama corresponde às horas finais do aclamado compositor e pianista Frederic Chopin, que nasceu na Polônia no início do século19 e faleceu aos 39 anos, em Paris, por causa de complicações causadas por uma severa tuberculose. Na verdade, o game acontece durante o último sonho que, de acordo com uma lenda popular, Chopin teve pouco antes de falecer. Trata-se de um mundo fantástico onde as doenças incuráveis abatem personagens como Polka, uma garota que pode manipular a arte da magia e, por conta disso, possui pouco tempo de vida para alterar o seu próprio destino.

O game ainda reserva espaço para um inovador sistema de combate que mistura, por assim dizer, o que há de bom entre um RPG de ação e o clássico sistema de turnos. No controle de Polka, Chopin, Alegretto e Beat, o jogador possui cerca de cinco segundos por turno para andar livremente pelo campo de batalha e executar golpes contra seus oponentes. Durante este tempo, obviamente, é possível usar tanto armas físicas ou poderes especiais, que variam se o personagem está na luz ou nas sombras.

Já no campo visual, outro aspecto em que *Eternal Sonata* esbanja capricho, a recomendação é a de não jogar sem um babador por perto. Graças à técnica conhecida como Cel-Shading, tudo por aqui lembra um desenho animado no qual os personagens excedem em detalhes, ternura e emoção.
Não bastasse isso, ainda é válido ressaltar que a trilha sonora do RPG é inteiramente inspirada nas composições de Chopin, executadas pelo talentoso Stanislav Bunin, o jovem vencedor de diversas competições inspiradas nas criações do poeta.

A VELHA HISTÓRIA

Com o intuito de recompensar os fãs do PS3 pela demora em receber o game, a Namco promete acrescentar alguns extras especiais nesta nova edição. Basicamente, a trama será levemente mais detalhada, novos personagens poderão ser controlados e, por fim, o jogador poderá usufruir de um sistema de customização de vestes.

PG
Play Game
Representante oficial da marca PG - Play Game
NP
New Port
Representante oficial da marca NP - New Port
The Beatles Rockband em breve.
THE BEATLES ROCKBAND
PLAYSTATION 3
Wii
Guitar Hero
Metallica
Quem vende games compra aqui.
Novo PSP Go! em breve.
OLYMPIC GAMES
Conheça também nossa linha de modelismo!
Distribuição de games e acessórios originais, exclusivamente para lojistas, venha conferir.
Condições especiais para revendas
Lançamentos de todas as plataformas
cadastre sua loja
entre em contato
www.olympicgames.com.br
(011) 4063 1219 / 4063 1580 / 4063 1560
(045) 9978 9311
atendimento eletrônico via MSN:
olympic_vendas01@hotmail.com

MX Vs. ATV Untamed

Máquinas envenenadas para correr perigosamente

FICHA
PLATAFORMAS: PS3, PS2, PSP
PRODUTORA: Rainbow Studios / Incinerator Games
GÊNERO: Corrida
PREVISÃO: Dezembro

O que vale aqui é não ter medo de quebrar a cara em saltos absurdos

Untamed é aquele tipo de jogo que passa anos no forno, tem sua produção transferida para diversos estúdios, encara altos e baixos, mas, enfim, consegue driblar todas as adversidades e finalmente chega às prateleiras. Em desenvolvimento há cerca de uma década, quando seu sistema começou a ser elaborado pela Rainbow Studios, o game de corrida costuma chegar aos finais de ano com espaço reservado em todas as plataformas da família Sony. Apesar de se tratar, basicamente, do mesmo jogo em todos os três consoles, a verdade é que cada versão contará com suas singularidades.

O que não muda em absolutamente nada é o espírito acirrado das competições retratadas no game. Se você ainda não conhece a série, basta saber que a proposta por aqui é a de unir diferentes estilos automobilísticos em uma mesma partida. A idéia consiste em mesclar modalidades como Supercross, Opencross, Endurocross e Supermoto, entre outras quatro categorias, em um leque de eventos que podem acontecer em cerca de dez cenários– há desde estádios lotados, por exemplo, até áreas bucólicas como praias e regiões montanhosas. Como cada terreno oferece características próprias para o controle de cada veículo, a saída encontrada pela produtora foi deixar tudo como estava: se você já curtiu um game da franquia *Mx Vs. ATV*, a jogabilidade não será um problema.

Quanto às diferentes versões de *Untamed*, saiba que nenhum jogador sairá perdendo. Isto quer dizer que, embora não conte com o multiplayer online para até 12 jogadores e com os visuais mais elaborados, a edição disponível para PS2 será tão frenética e divertida quanto à que será lançada pela nova geração. No caso do PS3, o principal trunfo será, de fato, a jogatina pela rede: em um modo denominado Free Ride, por exemplo, será possível reunir a galera e realizar passeios descompromissados ao redor do planeta.

George of the Jungle

Cômico e atrapalhado, o rei da floresta está a caminho em uma aventura cheia de acidentes

FICHA
PLATAFORMA: PS2
PRODUTORA: Crave Entert.
GÊNERO: Aventura
PREVISÃO: 2008

Os animais são os melhores veículos que um pseudo-Tarzan pode querer

Apesar da idade avançada, George, o rei da floresta, está a um passo de estrelar o seu primeiro game. Criado no final da década de 60 pela dupla Jay Ward e Bill Scott, o desenho já virou filme e, atualmente, faz parte da grade do canal Cartoon Network em uma versão remodelada para o público jovem. Sob os cuidados da Crave, o jogo do herói segue com exclusividade para o PS2.

Antes de qualquer coisa, é preciso deixar bem claro para aqueles que não conhecem George que o personagem não é um exemplo a ser seguido. Sua rotina é desafiar a seleção natural em uma bem-humorada paródia inspirada no herói Tarzan. Nosso idolo é muito atrapalhado, vive dando com a cara em árvores e é constantemente acompanhado por um gorila intelectual da mesma tribo que, coincidentemente, criou o rapaz desde a sua infância. Pois bem, apenas a personalidade de George já é um prato cheio para que o estúdio desenvolva um jogo, no mínimo, divertido.

O estilo artístico do game é o mesmo usado no novo desenho animado

DIVERSÃO SEM COMPROMISSO

Ainda em estágio bastante prematuro de desenvolvimento, a aventura consiste em desafios e quebra-cabeças básicos nos quais o jogador controla o protagonista em progressão lateral, isto é, no melhor estilo plataforma. George é capaz de correr, dar socos e pontapés, saltar obstáculos e se movimentar de cipó em cipó – sempre, é claro, com o cuidado necessário para não se estatelar pela relva. Como em um bom game do gênero, a energia do personagem depende da coleta de itens – neste caso, bananas – espalhadas pelos cenários e os inimigos são mais divertidos do que efetivamente perigosos.

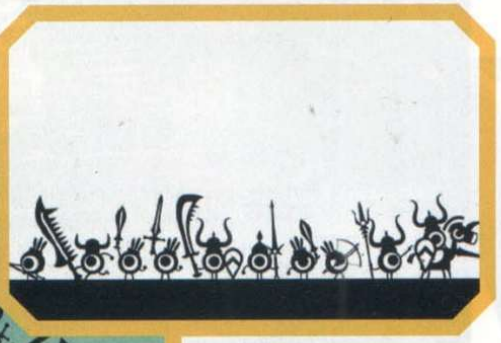
O que torna o projeto interessante não é necessariamente como o seu sistema funciona, mas como ele é visto pelo jogador. Com um capricho semelhante ao empregado pelo Cartoon na composição da nova versão do desenho animado, o game esbanja cores vibrantes e um estilo de traço bastante refinado. Boa promessa para a molecada.

Patapon

Ação e musicalidade se misturam nas cavernas

FICHA

PLATAFORMA: PSP
PRODUTORA: Pyramid
GÊNERO: Ação
PREVISÃO: 2008



O ritmo da música é vital para controlar os patapons, pequenas criaturas pré-históricas

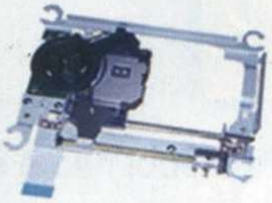
À primeira vista, *Patapon* parece absolutamente tudo, exceto um pitoresco jogo de ação que ousa se desenrolar em um ritmo para lá de diferente do que estamos acostumados. Apresentado de forma bastante timida durante a edição deste ano da E3, o game retornou com tudo aos estandes da Tokyo Game Show, evento no qual pôde, inclusive, ser testado e aprovado pelos jornalistas de plantão. Criado em parceria com a Sony, o game narra a trajetória de uma tribo de pequenas criaturas pré-históricas que, ameaçada por uma legião de gigantes, decide declarar guerra e partir para a pancadaria.

Felizmente, *Patapon* não insiste apenas no já tradicional vaivém de batalhas frenéticas e descerebradas que caracteriza um bom leque de games do gênero. Por aqui, cada combate, por mais simples que seja, só é bem-sucedido caso o jogador pressione os controles do portátil de acordo com as batidas musicais do momento. Em um dos estágios iniciais, por exemplo, é necessário fazer com que o grupo de Patapons – é como as suas criaturinhas são chamadas – continue com uma marcha em direção aos inimigos, tarefa que só pode ser executada caso os comandos ✖ e ● sejam pressionados de acordo com o ritmo da música que dita a ação. O mesmo vale para todos os demais movimentos do jogo, que conta ainda com diversas técnicas de ataque e defesa.

Para dar gás a essa aventura toda, obviamente, a aposta dos produtores é em um visual nos moldes tribais que vai dos personagens até os cenários; além de faixas musicais que seguem um estilo compatível com os combates. Nesta área técnica em especial, é praticamente impossível não associar a irreverência do projeto com clássicos como *LocoRoco*, o que não deixa de ser um ótimo sinal do que vem por aí.

GAMES Atacado

Distribuidora autorizada INFINITY



Temos vários tipos de peças e acessórios para games em geral.
Vendas no atacado, entrega para todo Brasil
Faça um cadastro conosco !!!

- Controle Infinity
- Memory card Infinity
- Bolsas
- Peças para manutenção
- Suporte para Slim
- Unidade ótica

Bolsa para Slim - R$ 7,00
Canhão de Play 1 - R$ 35,00

Venda no atacado
Cadastro de clientes

Tel: (11) 3333-4738 ou 3337-7949
Rua Santa Ifigênia - Nº 211- 2º andar, sala 23 - Cep: 01207-000 - Centro - SP
www.gameatacado.com.br / nelsonromerogames@hotmail.com

FIFA 08

Futebol não é só arte, mas também inteligência

É impossível não comparar *FIFA* com *Winning Eleven*, séries rivais desde que o futebol deixou de ser um amontoado de polígonos disformes. O game da Konami sempre esteve um gol à frente do adversário, pelo menos até *FIFA 08* dar as caras. O novo futebol da Electronic Arts evoluiu para sair da jogabilidade arcade e buscar o realismo e a emoção das partidas de verdade.

A Inteligência Artificial é um dos fatores que mais receberam mudanças significativas. Os novos jogadores, os do seu time e os adversários, têm como comportamento padrão marcar zonas, voltar para tentar roubar a bola e aparecer para participar das jogadas. Os zagueiros não marcam de costas para o atacante e cercam de frente, e os demais companheiros sabem aproveitar os espaços do campo. Essa IA avançada permitiu a criação de um novo modo de jogo, o Be A Pro, em que você seleciona um atleta com o qual vai jogar durante todo o campeonato. Com isso, você tem que contar com o resto do time para poder sair vitorioso das partidas e, realmente, dá para confiar na equipe.

FIFA 08 traz mais de 30 ligas oficiais e times dos quatro cantos do planeta, movimentação de atletas e jogadas mais realistas e desafios, porém a inovação é que esta versão permite deixar o time com a sua cara. Desde os jogadores e suas habilidades até a formação e o esquema tático, tudo pode ser modificado ao gosto do freguês, o que permite criar partidas equilibradas e cada vez mais difíceis.

No geral, *FIFA 08* é um excelente jogo de futebol e talvez seja o melhor título da série até o momento. Certamente vai matar sua fome de bola com as inovações criativas e divertidas.

△ MAIOR REALISMO NO PS3

FIFA 08 no PS3 possui uma engine totalmente nova, diferentemente da versão de PS2 que recebeu a mecânica recauchutada da versão *07*. Isso permitiu criar jogadores com rostos realistas, movimentos próximos do real e uniformes que sacodem até com o vento.
Mas isso não seria nada sem uma Inteligência artificial bem-feita, que faz os atletas controlados pelo computador pensarem dentro de campo para criar jogadas quando há o menor dos espaços. Eles são muito eficientes.
Com a nova IA, o modo Be A Pro do PS3 vence de lavada o do PS2. Os atletas ajudam você a vencer a partida, mas é necessário fazer sua parte: volte para marcar e passe a bola – nada de ser fominha. A câmera desse modo também é diferente: ela é dinâmica e se afasta quando a bola está longe ou chega pertinho na hora de marcar aquele golaço.

8.0
FICHA
PLATAFORMA: PS2
PRODUTORA: Electronic Arts
GÊNERO: Esporte
JOGADORES: 1 a 8 (2 online)
NOTA: 8.0
FIFA 08
FIFA INTERACTIVE WORLD C
Ronaldinho bate um bolão em FIFA 08 e não tem fases ruins como o real

ROTEIRO

PASSES, DRIBLES E CHUTES

Mais importante do que dominar o controle do jogador com a bola nos pés é saber usar a habilidade do atleta para driblar o adversário. Há movimentos que, se utilizados no momento certo, podem deixar o atacante na cara do gol.

• **Tabelinha (L1+✕+✕):** drible usado para passar com velocidade pela zaga adversária. Quando você tiver a posse da bola e um companheiro próximo estiver livre, é possível passar a bola para ele e fazer com que ele devolva rapidamente para enganar a zaga. Para isso, segure L1 e pressione ✕ para passar. Em seguida, ainda segurando L1, pressione ✕ novamente para que o outro jogador devolva a bola para você.

• **Passe aéreo em profundidade (L1+▲):** ao jogar com jogadores velozes, como Henry do Barcelona, você pode aplicar passes em profundidade em diversas situações. Porém, quando a marcação aperta, o melhor é fazer o mesmo passe por cima. Segure L1 e, quando o seu atacante começar a correr, pressione ▲ para fazer um passe com muita classe.

• **Toque por cima do goleiro (L2+●):** Quando seu atacante estiver de cara para o gol e o goleiro sair para tentar pegar a bola, aproveite e chute por cobertura (segure L2 e aguarde o momento certo para chutar).

• **Cruzamento rasteiro (■+■):** às vezes, é mais fácil cruzar a bola rasteira para dentro da área pelo chão do que tentar levantá-la para que o seu atacante cabeceie ao gol (ainda mais se ele for baixinho). Por isso, treine cruzamento rasteiro (aperte ■ duas vezes) e procure passar a bola entre a zaga para que seu jogador chute de primeira no gol.

• **Cruzamento no primeiro pau (L1+■):** segure o L1 antes de cruzar a bola e chute para mandar a bola a meia altura no primeiro pau, o que dificulta o bloqueio da zaga inimiga.

• **Cruzamento rasteiro no primeiro pau (L1+■+■):** exatamente igual ao cruzamento rasteiro, só que a bola entra rasteira na área e engana a zaga. Execute este lance quando um dos seus atacantes estiver no primeiro pau.

• **Chute colocado (L1+●):** um chute normal ao gol tem grandes chances de não dar em nada de acordo com o domínio da bola ou da pressão da marcação. Chutar colocado aumenta a precisão do chute e pode resultar em golaços. Segure L1 antes do chute e aperte ●. Calcule bem a força da "patada".

• **Chute falso (●+✕):** na realidade, é um corte, pois o jogador faz o movimento do chute ao gol, puxando a perna para trás, mas apenas finge e dá um toque para o lado que você direcionar. É preciso ser rápido e apertar os dois botões ou o atleta apenas vai chutar.

• **Cruzamento falso (■+✕):** assim como no chute falso, você pode enganar o adversário com um corte no cruzamento. O esquema é o mesmo, apenas aperte ■ em vez de ●.

• **First Touch:** este drible é um dos mais importantes do game. O jogador toca a bola para qualquer lado assim que ele a recebe e, por isso tem o nome de "primeiro toque", evitando o roubo da redonda. Momentos antes de receber a bola de um passe ou lançamento, dê um toque na alavanca analógica direita para o lado que você desejar. O jogador dará o primeiro toque para o lado que você indicou e assim engana o adversário.

• **Passada de pé:** para enganar o marcador, passe o pé por cima da bola e desvie-a para o lado que ele menos espera. Basta correr e mover a alavanca analógica da direita para a frente e, rapidamente, para esquerda ou direita. É necessário aplicar os comandos no tempo certo.

FIFA evoluiu muito na versão 08 e vai incomodar o simulador Winning Eleven

• **Finta:** experimente executar este comando quando correr na direção do marcador ou durante um drible. Mova rapidamente a alavanca analógica direita para a esquerda e depois para a direita (ou vice-versa) e o seu atleta vai se mover para um lado, mas sairá jogando na direção oposta.

• **Rolinho:** este drible não é muito eficaz para atletas pouco habilidosos. Ele consiste em fazer com que o jogador gire por cima da bola para mudar bruscamente a direção do seu arranque e enganar o zagueiro. Basta girar a alavanca analógica direita em 360°.

• **Drible parado:** o jogador parado também pode driblar os adversários. Solte os botões direcionais e segure apenas R1 para ficar parado. Em seguida, movimente a alavanca analógica direita para a esquerda e para a direita rapidamente para executar uma finta. Para puxar a bola para trás, dê dois toques com a alavanca analógica direita para trás. Outra opção é colocar a alavanca analógica direita para trás e depois para a esquerda e direita rapidamente para puxar a bola para trás e sair jogando com velocidade.

• **Disparada:** para correr ainda mais rápido e fugir da marcação basta apontar a alavanca analógica direita para o lado durante a corrida normal. Saiba que, no entanto, isso pode fazer você perder a bola com maior facilidade.

COBRANÇA DE FALTAS

Aprenda estratégias para cobrar faltas:

• **Chute direto:** defina a direção da bola com a alavanca analógica esquerda e segure ● para dosar a força. Quando o jogador correr para chutar, aponte a alavanca analógica para os lados para colocar efeito no disparo.

Os jogadores estão cada vez mais reais, ou seja, cada vez mais feios

• **Chute com dois jogadores:** antes de cobrar a falta, aperte R2 para chamar um parceiro. Caso você chute, passe ou cruze, o segundo jogador se afastará para você chutar. Para que ele ajeite a bola, segure R2 e aperte o botão de passe. Essa jogada ajuda a deslocar o chute da barreira e pode enganar o goleiro.

• **Jogada ensaiada 2:** é possível cobrar a falta com o segundo jogador, o que cria grandes chances de antecipar o lance e surpreender o goleiro. Para isso, segure L2 e aperte o botão de cobrança, passe ou cruzamento.

• **Cobrança surpresa:** você pode fazer com que o seu atleta olhe para outro lado durante a cobrança, o que aumenta o fator surpresa. Defina a direção do chute, aperte R3 para travar a câmera e, com a alavanca analógica esquerda, defina o novo local para chutar. Não haverá indicação visual para mostrar onde você vai chutar, o controle apenas vibra para indicar que o chute acertará a trave. Use este recurso para ajustar o chute.

BE A PRO

SEJA UM PROFISSIONAL

O modo Be A Pro é uma das grandes novidades de *FIFA 08* e permite que você controle apenas um jogador durante um campeonato inteiro. Você pode chamar até três amigos para controlar outros jogadores em campo. A grande sacada é que você não deve correr atrás da bola freneticamente e precisa seguir o esquema tático do time e cumprir as obrigações da sua posição. Há uma barra de "experiência" que avalia o seu comportamento durante a partida e dá pontos por bom posicionamento, passes, chutes ou cruzamentos corretos e boa finalização. Erros descontam pontos desta barra de avaliação.

Há ferramentas que ajudam a melhorar o seu desempenho na partida, como o icone de uma bandeira que aparece ao lado do nome do seu jogador quando ele está impedido.

O seu atleta é reavaliado após o término de cada partida e sua eficiência em ataque, defesa, domínio de bola, finalização e em outros quesitos pode render pontos de XP, que, por sua vez, servem para investir na evolução do atleta. É possível aumentar características físicas como velocidade, técnica, resistência, precisão nos chutes e por aí vai.

Fique atento com o cansaço do seu jogador. O controle começará a vibrar quando ele estiver exausto. Lembre-se também de cuidar sempre da sua posição e deixar que seu time resolva os problemas nas áreas do campo que não sejam de sua responsabilidade. Claro, há momentos em que você deve deixar a posição, mas não se esqueça de voltar (L2).

CONTROLES

Os controles de ataque e de defesa desse modo são idênticos aos dos modos principais. A grande diferença está na possibilidade de pedir a bola para os companheiros:

• **Pedir um passe (✖):** quando você der uma arrancada ou vir que o seu companheiro está marcado, pressione ✖ para pedir a bola – mas ele pode decidir se passa ou não a bola.

• **Pedir um passe em profundidade (▲):** ideal para quem joga como atacante. Quando estiver livre ou rumo ao gol, aperte ▲ para receber um passe pelas costas.

• **Pedir um lançamento ou cruzamento (■):** vá para dentro da área e aperte ■ para pedir um passe longo e aéreo.

• **Pedir para chutar (●):** você pode impedir que a zaga adversária vá para cima dos seus jogadores usando jogo de corpo. Quando fizer isso, aperte ● para outro jogador chutar ao gol.

CONTROLES

FIFA 08 tem quatro tipos de controles feitos para facilitar a adaptação a qualquer tipo de jogador. Cada um deles tem como característica modificar o controle individual dos jogadores entre a alavanca analógica esquerda e o direcional digital, alterar os botões de chute e cruzamento, além do modo de dar ordens táticas ao time e de driblar. Confira as opções e escolha a que você melhor se adaptar.

1. Classic Analog Dribble
Este é o controle padrão do jogo. Com ele, você movimenta os seus jogadores com a alavanca analógica da esquerda e usa os dribles com a alavanca da direita. As táticas ficam a cargo do direcional digital.
Esquema de controle para o ataque:
✖ - passe/cabeceio para passar
■ - lançamentos/cruzamentos
▲ - passe em profundidade
● - chute/cabeceio para o gol
R1 - corrida
L1 - auxiliar
R2 - controle do ritmo/ parar bola
L2 - usar personagem não-controlável para barrar/enganar o adversário
Esquema de controle para a defesa:
✖ - chamar segundo marcador
■ - carrinho
● - roubar a bola sem falta
R1 - corrida
L1 - trocar de jogador
R2 - faz o jogador ficar em posição de defesa

2. New Analog Dribble
A única diferença neste controle é que os botões de lançamento e de chute se invertem para ficar iguais aos da série *Winning Eleven*. Os dribles e controles das táticas continuam do modo anterior.
Esquema de controle para o ataque:
✖ - passe/cabeceio para passar
■ - chute/cabeceio para o gol
▲ - passe em profundidade
● - lançamentos/cruzamentos
R1 - corrida
L1 - auxiliar
R2 - controle do ritmo/ parar bola
L2 - usar personagem não-controlável para barrar/enganar o adversário
Esquema de controle para a defesa:
✖ - chamar segundo marcador
■ - roubar a bola sem falta
● - carrinho
R1 - corrida
L1 - trocar de jogador
R2 - faz o jogador ficar em posição de defesa

3. Classic Digital Dribble
O diferencial neste estilo de controle é que a movimentação dos jogadores é feita pelo direcional digital e não pela alavanca analógica esquerda. Desse movo, essa alavanca fica responsável por acionar as táticas ofensivas e defensivas, e a da direita é usada exclusivamente para os dribles. Os comandos de ataque e de defesa usam os mesmos botões da opção Classic Analog Dribble.

4. New Digital Dribble
Este esquema de controle também permite movimentar os atletas com o direcional digital. O que muda em relação ao estilo Classic é a posição dos botões de chute e de lançamento. No Net Digital Dribble, o chute fica com ■ e o cruzamento/lançamento fica com ●, como em *Winning Eleven*, o que ajuda para quem está acostumado com os comandos do game da Konami e quer tentar vida nova em *FIFA*.

Goleiro
Em *FIFA 08*, é possível mandar o goleiro se antecipar às jogadas adversárias e até tomar controle total dele em qualquer momento da partida. Basta seguir os comandos indicados:
R3 - controlar o goleiro
▲ - sair do gol (sem bola)
▲ - largar a bola (com a bola em mãos)
▲ - antecipar jogada (controlando o goleiro)
● - chutão
■ - chutão
✖ - arremessar a bola para um jogador
R1 - correr

ESTRATÉGIAS

Bolar táticas é vital para vencer no Be A Pro. Antes ou durante a partida, acesse a opção Team Management para administrar a equipe.

• **Substituição:** observe a condição dos jogadores antes das partidas. Os atletas precisam estar em forma e descansados para ter um bom desempenho. A pequena barra à direita indica a fadiga do atleta: se ela estiver verde e completa significa que ele está ótimo, porém barra amarela ou vermelha significa que é melhor deixá-lo no banco. Essa regra também serve para substituições durante as partidas. O número do lado esquerdo da barra da fadiga é a habilidade geral do seu jogador. Observando-a é possível montar um time com os boleiros mais habilidosos.

• **Escolha o batedor:** nem sempre os jogadores escolhidos para cobrar faltas e escanteios são habilidosos para este quesito. No menu Team Manegement, aperte R1 para acessar a opção Kick Takers e procure entre os atletas aqueles com maior força no chute e melhor pontaria para cobrar faltas. Para os escanteios, é indicado selecionar os laterais para a cobrança e, para os pênaltis, convoque o seu artilheiro.

• **Marcação:** por padrão, todos os jogadores de futebol defendem a zona de sua posição, ou seja, mantêm suas posições e tentam impedir a passagem da bola e do adversário. Isso nem sempre é eficaz, principalmente contra jogadores habilidosos. A solução é fazer marcação homem a homem que pode ser configurada na opção Man Marking (aperte R1 no menu). Faça com que os zagueiros marquem apenas os atacantes e os meio-campistas marquem os adversários da mesma posição. Não faça o seu zagueiro marcar um jogador de meio-campo ou ele terá que sair muito da posição para realizar essa função.

• **Formação:** defina o posicionamento dos seus jogadores em campo. A formação pode ser 4-4-2, 4-3-3 ou outra a sua escolha. Esse esquema numérico representa o time nesta ordem: defesa, meio-campo e ataque. Em um esquema 4-4-2, você terá quatro atletas na defesa (dois zagueiros e dois laterais), quatro no meio-campo e dois atacantes. Há variações como o 4-4-1-1, usado na seleção da Itália na Copa do Mundo de 2006.

As formações do jogo são predefinidas e, na opção Team Management, durante a partida, basta pressionar R2 ou L2 para alterá-las. *FIFA 08* permite que você crie uma formação personalizada. Entre na opção Team Management e escolha Create Formations. Selecione um slot vazio e comece a criar. É possível usar uma formação pronta e apenas modificar a posição dos atletas. Após terminar o trabalho, salve a formação para usá-la em qualquer um dos times do game.

TÁTICAS

É possível, durante a partida, mudar de tática para não ser previsível. Conheça a seguir, as táticas predefinidas e como ativá-las:

• **Counter Attack (contra-ataque):** aperte ↑ e os zagueiros vão aumentar a pressão para roubar a bola e partirão em um contra-ataque rápido com o jogador do meio-campo, que, por sua vez, vai lançar a bola para o atacante.

• **Wing Play (ataque lateral):** aperte → para investir em passes ou lançamentos pelas laterais do campo. Os atacantes vão subir para receber o passe na entrada da área.

• **Box Overload (pressão na área):** aperte ↓ para acioná-la e o meio-campo e ataque vão pressionar com jogadas dentro da área. Eles passam a marcar na tentativa de penetrar em direção ao gol, mas deixarão os seus zagueiros desprotegidos de um possível contra-ataque.

• **3rd Man Release (saída do terceiro homem):** quando os seus jogadores não conseguirem atravessar a linha de defesa adversária, ative essa tática (←) para que um atleta da sua defesa avance e dê opção de jogada. Tome cuidado com contra-ataques.

• **Pressing (pressão):** tática defensiva (L1+↑) que consiste em deixar todos os seus atletas preparados para roubar a bola de quem tentar penetrar na defesa. Cada jogador vai marcar a sua própria zona e partirá para cima de quem estiver com a bola. O ataque não é eficiente, pois os zagueiros e os meio-campistas defensivos não subirão com o resto do time.

Quase um RPG nos gramados, o Be A Pro permite evoluir os jogadores

• **Offside Trap (linha de impedimento):** bastante utilizada por times brasileiros, a linha de impedimento (L1+→) é feita quando toda a defesa corre na direção do meio de campo e deixa o adversário sozinho e em posição de impedimento. É uma excelente opção contra times fortes e pode ser um problema para quem tem uma defesa lenta, por isso, analise bem sua equipe antes de adotar esta tática.

• **Zonal (zonas):** nessa tática (L1+↓), cada grupo protege sua própria zona e faz o possível para colocar os adversários para fora dela. Assim que eles conseguirem o feito, os jogadores retornam para suas respectivas posições. Ideal para momentos em que o time adversário pressiona com um ataque e você não consegue roubar a bola.

• **Flat Back (defesa plana):** quando seu time está todo no ataque, é comum que dois zagueiros (formação 4-4-2) fiquem atrás para proteger o gol de um eventual contra-ataque. Desse modo, eles deixam espaço para os adversários jogarem. Esta tática (L1+←) faz com que seus zagueiros subam e fiquem alinhados com os laterais para proteger a defesa com mais ênfase. Porém, isso facilita ao adversário arriscar lançamentos para o ataque nas costas dos seus zagueiros.

CB GAMES Importação e Exportação

www.cbgames.com.br

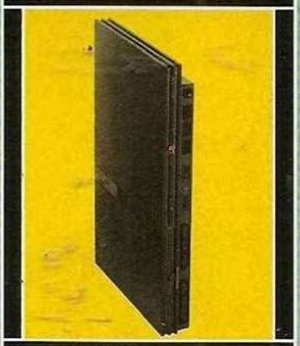
Venus	US$ 13	Bios PS1	US$ 10
Matrix	US$ 40	Capacitor 100X200V	US$ 1
Ótica PS1	US$ 28	Fonte GAME CUBE	US$ 75
Ótica PS2 400B - CR HD7	US$ 76	Controle MEGADRIVE	US$ 2
Ótica Dreamcast jap	US$ 28	Controle PS2orig	US$ 23
Flat Alongadora	US$ 2	Controle SEGASATURN	US$ 2
Flat PS1 Laranja	US$ 4	Controle X-BOX VR5	US$ 17
Laser PS1	US$ 4	Modem PS2	US$ 20
Laser PS2	US$ 25	Memory Card PS2	US$ 20
Suspensão c/ lente PS1	US$ 5	Lente p/ PS1	US$ 3
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US$ 13	Motor CD p/ PS1	US$ 4
Suspensão 400-R	US$ 27	Motor CD p/ DREAMCAST	US$ 4
LA 6508 orig.	US$ 33	Polia CD PS1	US$ 2
BA 5986	US$ 6	CDX 8606	US$ 10
BA 5810	US$ 6	Kit Engrenage PS1	US$ 3
BA 5815	US$ 6	Modulador RF 2CAN	US$ 2
BA 5954	US$ 6		
BA 5977	US$ 6		
BA 6392	US$ 6		
BA 6398	US$ 6		
BA 6664	US$ 6		
BD 6667 p/ X-BOX	US$ 6		

ATACADO PARA TODO BRASIL

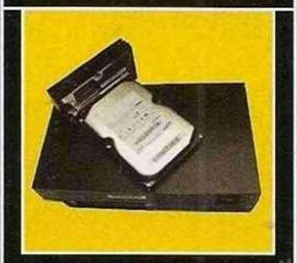
Preço de tabela da www.raiolasergames.com.br + 10% + SEDEX

Console PS2
US$ 245
50001

Console PS2 Slim
US$ 205



Kit HD 120GB
Modem + Memory Card c/ 30 jogos
US$ 215



Informática

Monitor LCD Sansung 17"	US$ 516
Câmera fotográfica digital Sony DSC - F828	US$ 990
Câmera fotográfica digital Sony DSC - P150 Silver	US$ 528
Gravador DVD LG 40x24x40/16x 4160B Preto	US$ 102
HD IDE 160 GB Sansung 7200	US$ 110
HD IDE 80 GB Sansung 7700	US$ 75
Memória 128 333 PC 2700 Kingston	US$ 36
Memória 256 333 PC 2700 Kingston	US$ 53
Memória 512 333 PC 2700 Kingston	US$ 100
Notebook Sony Vaio K23 P42.8/512/60/DVD	US$ 1650
Notebook Toshiba A65-S1062 CLE2.7/256/40/DVD	US$ 1100
Pendrive Memory Kingston 128 MB USB 2.0	US$ 35

Assistência Técnica para todo o Brasil

PS1/PS-ONE e PS2 Sega Saturn - Dreamcast - S-Ness/Nintendo 64 e GameCube

R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511

Apesar da aliança bizarra, "Spidey" enfrentará clones dos mesmos vilões de sempre

Spider-Man Friend or Foe

O aracnídeo mais famoso dos quadrinhos junta forças com seus principais inimigos para salvar o mundo mais uma vez

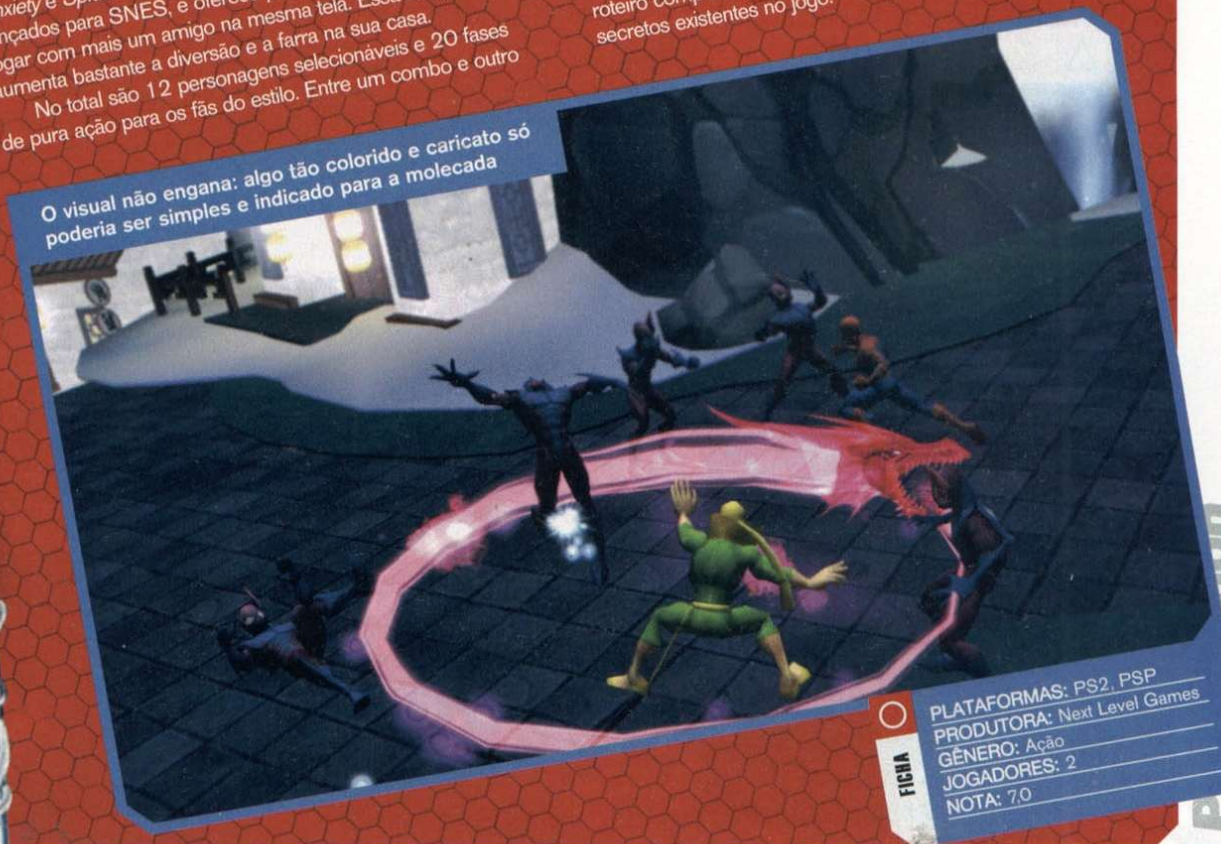
O Homem-Aranha é conhecido como "o amigo da vizinhança" nos agitados bairros de Nova York, porém o círculo de amizades do herói ficou no mínimo estranho em *Friend or Foe*. Neste game o aracnídeo junta forças com os vilões que mais espancou em sua carreira. Venom, Dr. Octopus e Duende Verde são alguns dos novos parceiros do herói na batalha contra um vilão desconhecido que descobriu um meio de dominar a mente de todos os vilões do planeta. Óbvio que, ameaçados por esse misterioso criminoso, os vilões clássicos preferiram engolir o orgulho e aceitar a ajuda do Homem-Aranha.

Friend or Foe é semelhante aos clássicos *Separation Anxiety* e *Spider-Man & Venom: Maximum Carnage*, ambos lançados para SNES, e oferece pancadaria cooperativa para jogar com mais um amigo na mesma tela. Essa atração aumenta bastante a diversão e a farra na sua casa.

No total são 12 personagens selecionáveis e 20 fases de pura ação para os fãs do estilo. Entre um combo e outro com mais de 15 hits (sim, as combinações de golpes são razoavelmente extensas), é possível escutar diálogos hilários entre os personagens selecionados, ainda mais se um deles for um inimigo declarado do herói.

As fases são bem diversificadas, algumas situadas em praias, cemitérios, montanhas congeladas, etc. Os gráficos acompanham o ritmo do jogo e, mesmo simples, mostram um estilo bem bacana na modelagem dos personagens e, o principal: não existe lentidão durante os combates. Infelizmente, *Spider-Man: Friend or Foe* é fácil demais e compromete um pouco o desempenho geral do título. As batalhas contra os chefes são muito monótonas e o desafio dos Phantoms (inimigos holográficos que surgem durante o jogo inteiro) é baixo. *Friend or Foe* ainda assim é divertido por sua simplicidade e faz o investimento valer a pena.

Acompanhe as páginas a seguir para encontrar um roteiro completo que revela a localização de todos os itens secretos existentes no jogo.



O visual não engana: algo tão colorido e caricato só poderia ser simples e indicado para a molecada

FICHA

PLATAFORMAS: PS2, PSP
PRODUTORA: Next Level Games
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 2
NOTA: 7,0

ROTEIRO

INDUSTRIAL PLANT

1. Aperte ■ e ● para acabar com os seus inimigos. Quebre os objetos do cenário para pegar itens e prossiga pelo portão. Ao avistar os computadores, pise nos botões e siga pela ponte para pegar o primeiro DNA HELIX. Prossiga, entre na próxima área e destrua os Phantoms. Pise no botão e vá pela ponte.

2. Acesse os dois computadores. Salte na plataforma ao lado e pegue o DNA HELIX. Destrua o próximo adversário usando o Hero Strike (↑). Prossiga e vá pela esquerda para encontrar a KEYSTONE. Entre à esquerda e vá à sala com o mesmo símbolo do artefato. Volte, siga para cima e pegue um DNA HELIX.

SECRET LABS

3. Pegue o DNA HELIX e destrua a horda de inimigos. Avance e quebre as caixas maiores para encontrar outro DNA HELIX. Na sala seguinte, suba na plataforma central e pule para pegar o DNA HELIX. Quebre tudo que puder e prossiga para enfrentar Doc Ock. Pule e aperte ● duas vezes para jogar as caixas que estão nos reatores. Quando o vilão descer para consertar sua invenção, acerte-o com tudo até que ele fuja. Repita até vencer.

4. Volte ao local onde você pegou o primeiro DNA HELIX. Siga em frente, vire no primeiro corredor à esquerda e pegue outro DNA HELIX. Entre pela porta e pise no botão.

THE ROOFTOPS

5. Desça pela plataforma da esquerda, aniquile os Phantoms e pegue a KEYSTONE à esquerda. Pule sobre a construção ao lado para adquirir um DNA HELIX. Prossiga e encontre outro DNA HELIX. Volte, pule na plataforma à esquerda e use a keystone para abrir a porta. Vença os inimigos e prossiga pela direita para encontrar um gerador de Phantoms; destrua-o usando o Mega Damage e não confronte os vilões até destruir o gerador.

6. Entre pela porta e acabe com os monstros para habilitar uma ponte. Pise no botão e atravesse. Pegue um DNA HELIX à direita e suba nas plataformas. Vá até a plataforma onde há pequenos robôs voadores e pegue o DNA HELIX à direita. Avance e use o Hero Striker para detonar o grande inimigo. Entre pela porta e pise no botão.

OSCORP JAPAN

7. Aniquile vários inimigos, suba pela escadaria e prossiga até encontrar o primeiro DNA HELIX da fase. Siga em frente e entre no primeiro corredor da esquerda para adquirir outro DNA HELIX. Entre pela porta e pise no botão. Contra o chefe Green Goblin (Duende Verde), desvie dos projéteis e espere ele jogar bombas no chão, pegue-as e pule para arremessar de volta contra o vilão. Tome cuidado com os mísseis e, se for acertado, aperte ✖ para se recuperar rapidamente.

O amigo da vizinhança também anda com maus elementos. Quem diria...

BEACHSIDE

8. Destrua os novos Phantoms e siga até encontrar um DNA HELIX. Prossiga e atravesse um portão de madeira. Acabe com o grandalhão (use o item Invencibility). Pegue outro DNA HELIX na ponte quebrada. Suba nas plataformas de pedra e salte no gramado.

9. Atravesse a ponte e escale as rochas da direita para pegar mais um DNA HELIX. Prossiga, acabe com outro guardião e, antes de subir a montanha infestada de inimigos, siga em frente para pegar a KEYSTONE. Escale a parede até encontrar uma porta selada na esquerda. Complete o local secreto, acabe com um gerador e entre pelo portão.

SEA CAVES

10. Siga em frente e escale as rochas. Pise no botão e atravesse a ponte para encontrar outro dispositivo. Pule na plataforma à direita para pegar um DNA HELIX e continue até encontrar a porta circular. Quando avistar uma porta fechada, pare sobre os botões em frente para pegar um DNA HELIX. Prossiga para encontrar o chefe Scorpion. Pule na plataforma à esquerda e suba para encarar o vilão. Ataque com Mega Damage e siga-o até que o monstro se zangue.

THE CLIFFS

11. Destrua a primeira horda de inimigos, pise nos botões da direita e siga pela ponte para encontrar o DNA HELIX. Continue pela ponte à esquerda, acabe com os Phantoms e aperte os botões no chão. Acabe com um grande guardião, entre pela porta à frente, vença dezenas de inimigos e quebre um contêiner do lado esquerdo do portão para encontrar um DNA HELIX. Avance, pressione os dois botões no chão, pule na plataforma na água e suba para pegar uma KEYSTONE.

12. Volte e siga pela ponte central. Elimine os adversários e entre pela porta selada à direita. Escale as rochas, siga pela esquerda até o terceiro DNA HELIX e vá até a porta. Destrua

△ TUTORIAL

Dicas básicas

- Quebre tudo que puder nos cenários para encontrar Tech Tokens, itens usados para melhorar os seus personagens;
- Evolua o Homem-Aranha e os seus aliados em todas as missões;
- Não faça estoque de itens especiais como Mega Damage e Invencibility, pois é fácil encontrá-los nas fases;
- Pause o jogo e selecione Move List para estudar a sua lista de comandos;
- Reveze os parceiros entre as fases e não esqueça de melhorar suas características.

Gemas especiais

- Health Regeneration (estoque máximo: 5 itens): recupera a energia;
- Mega Damage (estoque máximo: 3 itens): personagem fica temporariamente mais forte;
- Invencibility (estoque máximo: 3 itens): protege contra ataques por pouco tempo;
- Hero Striker (estoque máximo: 1 item): golpe especial envolvendo os dois personagens.

Itens colecionáveis

- DNA Helix: destrava imagens bônus no terminal de recompensas;
- Keystone: abre as salas que destravam novos cenários para o modo Versus.

os inimigos, pule nas plataformas da esquerda e encontre o último DNA HELIX. Entre pela porta, destrua o gerador e pise no botão.

ANCIENT RUINS

13. Atravesse a ponte da esquerda e vença os dois inimigos maiores. Desça pela escada, acabe com mais Phantoms e não aperte o botão em frente; apenas volte, pule na plataforma com grama do lado esquerdo da escada e pressione os botões para conseguir um DNA HELIX. Continue em frente e, antes de atravessar a ponte, aperte o botão no chão. Suba pela plataforma e pule para a esquerda para encontrar outro DNA HELIX.

14. Contra o chefe Rhino, espere as rochas cairem e jogue-as contra o inimigo. Não deixe que Rhino empurre-o para fora do cenário ou terá de recomeçar a luta. Pule para evitar as ondas de energia e use o Mega Damage para acertá-lo com mais força. Desvie das cifradas do adversário e atraia-o aos pilares do alto do cenário para que ele bata com a cabeça.

SUN-DRENCHED CITY

15. Desça pelas escadas da esquerda e pisa no pequeno botão branco. Use os seus novos poderes e prossiga. Aniquile um guardião e quebre uma caixa à esquerda para encontrar um DNA HELIX. Continue sempre em frente, aperte o botão para criar uma ponte e pegue outro DNA HELIX. Desça pelas escadas.

16. Destrua todos os inimigos no vilarejo para revelar um botão. Aperte-o e siga pela ponte para destruir um gerador. Entre pelo portão, elimine os monstros e pressione dois botões à direita. Escale a barraca, pegue um DNA HELIX e siga pelo corredor ao lado para encontrar a KEYSTONE. Volte duas telas (a imagem irá piscar em cada uma das mudanças), entre pelo portão com o símbolo da keystone e avance para o final da fase.

THE OASIS

17. Ultrapasse a ponte e destrua inimigos até abrir o portão. Antes de atravessar outra ponte, aperte os dois botões e entre pela porta para pegar um DNA HELIX. Avance até encontrar outra dupla de botões e pegue a KEYSTONE. Avance, elimine mais monstros, suba na plataforma que surgiu e, na próxima tela, abra a porta com o símbolo da keystone, à esquerda. Pise em um botão na porta à esquerda, enfrente o inimigo e prossiga. Pise nos botões para pegar o último DNA HELIX.

UNEARTHED CATACOMBS

18. Logo após o primeiro combate, aperte os botões à esquerda e pegue um DNA HELIX. Volte, siga pela entrada à direita, encare o grandalhão e entre pela porta. Ao avistar um portão na parede, dê socos nos botões laterais para entrar e pegar a KEYSTONE. Desça, destrua os adversários e entre pela porta. Na próxima sala, entre pela porta com o símbolo da keystone. Acerte os botões ao lado do portão e pegue o DNA HELIX. Desça pela rampa e pegue o DNA HELIX.

EXCAVATION SITE

19. Salte para a plataforma e ataque os blocos ao lado da porta para encontrar um DNA HELIX. Continue em frente e use um Hero Striker nos dois guardiões. Pressione os dois botões no chão e colete o DNA HELIX. Prossiga pelas rampas, destrua os adversários para que outras plataformas surjam e use-as para chegar ao chefe Sandman. Pule as ondas de areia, aproxime-se e acerte alguns golpes com o Mega Damage ativado. Quando Sandman usar magias no chão, corra na direção dele e acerte-o. Pule os punhos de areia e finalize.

OLDWORLD VILLAGE

20. Na luta contra os grandes Phantoms, tenha cuidado com a energia e não entre pela porta aberta. Siga pela direita, desça na plataforma inferior e pegue a KEYSTONE. Prossiga, aperte o botão no chão e suba para entrar na porta com o símbolo da keystone. Volte, siga pela ponte, batalhe, suba na rocha e quebre uma caixa ao lado da porta para pegar um DNA HELIX. Prossiga, participe de uma intensa luta e, quando o portão se abrir, vá para a direita e pegue o DNA HELIX na plataforma inferior. Aperte o botão, caminhe pela ponte, suba pelas rochas e acione os botões à direita para pegar outro DNA HELIX. Destrua todos no caminho para o castelo.

THE MANOR HOUSE

21. Destrua o gerador de inimigos e entre no castelo. Pise nos botões, entre pela porta à direita e colete o DNA HELIX. Siga pela passagem da esquerda e entre pela porta com botões para pegar a KEYSTONE. Prossiga e, na grande escadaria, vire à direita para encontrar a porta da keystone. Vá pela escada e aperte os botões para pegar um DNA HELIX na esquerda. Suba até a janela.

GRAVEYARD PATH

22. Acabe com todos os oponentes até encontrar o botão: aperte-o para abrir a porta. Destrua um gerador rapidamente e siga pelo caminho da direita. Pule na pequena ponte e entre pelo caminho acima para pegar a KEYSTONE. Vá pela direita e, antes de entrar pelo portão, escale as rochas para pegar um DNA HELIX. Entre pela porta da keystone, saia e quebre o túmulo da esquerda para encontrar um DNA HELIX. Continue pela direita e entre pelo portão. Pise no botão para abrir a passagem, vire à direita, acesse a ponte e quebre os objetos para encontrar um DNA HELIX. Siga em frente e entre na igreja.

ANCIENT CHURCH

23. Batalhe até chegar ao centro da igreja. Pise nos botões do lado esquerdo e pegue um DNA HELIX. Acabe com os Phantoms, entre pela porta para pegar itens e siga à direita. Suba pela escada circular, pise nos botões e alcance outro DNA HELIX. Prossiga até encontrar o chefe Venom. Não ligue para o monstrengo: o seu objetivo é acertar o sino. Acerte diversos golpes no objeto até que as teias de Venom desapareçam. Na próxima sala, repita a tática, porém é necessário que os dois sinos toquem juntos para causar danos no inimigo. Repita a estratégia com os três sinos para vencer.

"Há! Está é a milésima vez que uso esta pose em uma foto para revistas"

LOWER VILLAGE

24. Destrua todos os Phantoms para revelar o botão, pise nele e atravesse a ponte para encontrar a KEYSTONE no lado direito. Volte e entre na sala com o simbolo da keystone. Prossiga pela esquerda e encontre um DNA HELIX na plataforma abaixo. Siga reto pelo portão e acabe com o gerador. Na próxima tela, não entre pela pequena porta que abre após derrotar dois inimigos; pule na plataforma acima, acione os botões e pegue o DNA HELIX. Passe pelo primeiro guardião e entre pelo portão. Entre pela porta em frente para encontrar outro DNA HELIX.

DARK CAVERNS

25. Percorra a caverna e, antes de entrar pela primeira porta, vá pela esquerda para encontrar a KEYSTONE. Detone outro guardião e vá até a estátua dourada com o simbolo da keystone. Prossiga e, à esquerda da próxima sala, colete um DNA HELIX. Continue em frente até que o jogo mostre uma ponte quebrada. Avance para o portão que leva ao novo local e pegue um DNA HELIX do lado direito. Siga em frente.

UPPER VILLAGE

26. Pise no botão. Perto da entrada da cachoeira, pule sobre a casa da direita para pegar a KEYSTONE. Escale a montanha para encontrar a sala com o simbolo da keystone à esquerda. Acabe com o gerador de inimigos e desça para o nível das cavernas iluminadas para encontrar um DNA HELIX. Entre pelo portão e pegue outro DNA HELIX à direita. Após vencer um guardião, pressione o botão à esquerda. Após ver dois monstros vigiando duas portas, siga à esquerda para pegar um DNA HELIX. Suba pela montanha.

TEMPLE

27. Acabe com dois grandalhões, avance pelo salão e aniquile os Phantoms. Vá pela escada, entre no estreito caminho à direita e pegue um DNA HELIX. Continue até a sala com um botão azul no chão: aperte-o e prossiga. Na próxima sala, vire no corredor à direita para pegar outro DNA HELIX. Aperte o botão azul e suba pela escada. Vire à esquerda para

encontrar o DNA HELIX e encarar o chefão Mysterio. Use o pulo duplo para evitar os raios e espere os blocos cairem no chão para jogá-los em Mysterio. Sempre que o inimigo descer, desvie dos ataques e espere ele parar para revidar. Repita esse processo até que os raios laser venham acompanhados de chamas cor de rosa, então pule com precisão para escapar. Vença para finalizar sua aventura.

CÓDIGOS ESPECIAIS

Na sala dos terminais, use o direcional digital para executar os seguintes comandos:

- 5000 Tech Tokens: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →.
- Destravar Sandman: →, →, →, ↑, ↓, ←.
- Destravar Venom: ←, ←, →, ↑, ↓, ↓.
- Destravar New Goblin: ←, ↓, →, →, ↓, ←.

I videogames e acessórios I
I locação e venda de DVDs I
I lan house e sala de jogos I
I mangás e revistas I
I assistência técnica em videogames I

JOGOS

I PS3 I

I Wii I

I PC I

I PSP I

ACESSÓRIOS

I Volante Ferrari GT Force I

I Câmera PSP I

JOGO EM DESTAQUE

I NINTENDO DS I
THE LEGEND OF ZELDA
The Phantom Hourglass

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL

Telefones: 31 3272.3097
31 3272.3486

Rua Curitiba, nº 689 - 8º Andar - Centro
Belo Horizonte / MG - CEP: 30170-120

www.GameOne.com.br

Video Games e Informática

PLAYSTATION 3

XBOX 360

GAME CUBE

PS2

Wii

DS

PSP

Assistência Técnica Especializada:

XBOX 360 Playstation PC

Ate 10x s/ juros* Ate 6x s/ juros*

*Crédito sujeito a aprovação.

Informações ou Enconmendas:

(19) 2122-5252

Entregamos para todo Brasil. SEDEX Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP

SITE 100% SEGURO

Syphon Filter

Gabe Logan carimbou sua passagem de volta ao PS2 e esqueceu o modo multiplayer na alfândega

O PSP começou sua carreira com adaptações de títulos de PS2 e, assim que aprendeu a usar o seu próprio potencial, passou a pagar suas dívidas emprestando games para o irmão mais velho. Um bom exemplo é *Dark Mirror*, lançado em 2006 para o portátil e recém-adaptado para o velho guerreiro PS2 – ao mesmo tempo em que *Logan's Shadow*, um episódio inédito de *Syphon Filter*, estreou com total exclusividade para o PSP.

Pegar emprestado não é problema e facilita o acesso a diferentes públicos, mas a adaptação não pode ser inferior ao original, ainda mais quando a segunda plataforma é mais poderosa. O caso é que *Dark Mirror* fez um sucesso danado no PSP entre a crítica especializada e os fãs da série graças a um modo multiplayer viciante com diferentes modalidades, sistema de criação de salas eficiente, armas habilitáveis e opção para participar de clãs. Não é exagero dizer que o multiplayer de *Dark Mirror* foi tão legal que chegou a rivalizar com *SOCOM*. Justamente esta modalidade ficou de fora da versão PS2, o que garante uma "brochada" nos ânimos de quem esperava compartilhar batalhas com a galera via LAN ou internet.

O CONTROLE EVOLUIU, JÁ O VISUAL...

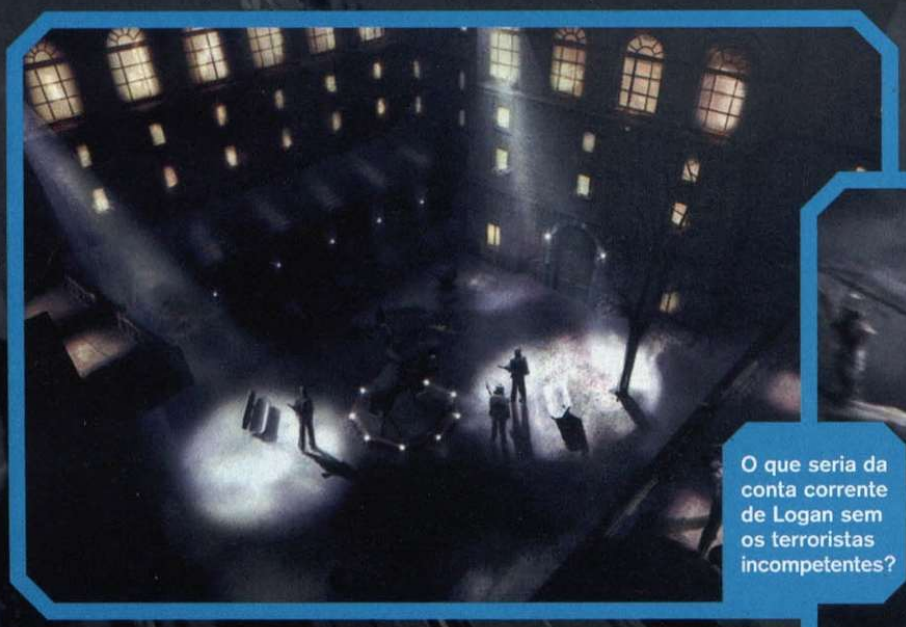
Por sorte, o modo offline é muito atraente e faz valer a pena gastar pouco mais de três onças de reais no game. A adaptação rendeu um controle mais eficiente, graças ao analógico extra e a funções adicionais do Dual Shock 2. No PlayStation 2, é muito mais fácil controlar a câmera, o que resulta em pontaria mais eficiente e, obviamente, garante uma contagem maior de pipocos nos inimigos e menos furos no seu colete à prova de balas. Essa melhoria afeta diretamente a dificuldade do jogo; agora é possível terminar o game sem sofrer absurdos na mão dos terroristas apelões.

O critério de desempate na qualidade entre as versões poderia ser o visual, porém este campo também sofre um impasse: enquanto o game rola com visual bacana, mais atraente por conta da telona, as animações não-interativas estão esticadas e prova que foram adaptadas "nas coxas". Com isso, fica o veredicto: *Dark Mirror* para PS2 poderia ser MUITO melhor, mas ainda assim é um game de ação muito legal para missões solo. Porém, se você já comprou o PSP SLIM, que permite conectar o portátil à TV, vale mais a pena jogar a versão PSP na telona.

Humberto Martinez

FICHA

PLATAFORMA: PS2
PRODUTORA: Sony Blend
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1
NOTA: 8,5



O que seria da conta corrente de Logan sem os terroristas incompetentes?

Dark Mirror

Gabe quer tomar o lugar de Jack Bauer, só que está mais para Max Steel

CONCORRENTE DE JACK BAUER

Dark Mirror é estrelado pelo agente secreto Gabe Logan, funcionário de um órgão secreto do governo norte-americano. Em sua nova missão, o espião enfrenta um grupo terrorista conhecido como Red Section, cuja ação mais recente foi a invasão a uma companhia petrolífera no Alasca. Logan conta com a ajuda de Lian Xing, sua parceira de operações desde o início da série, e Teresa, apoio de inteligência via satélite. A trama tem lá o seu suspense e segue a típica fórmula "a ameaça inicial não é nada perto do que você vai descobrir", consagrada pelo seriado *24 Horas*, e ainda oferece informações interessantes sobre a vida pessoal e o passado de Gabe Logan. Quem diria que ele tem uma filha...

△ MISSÕES DE TREINAMENTO

Siga as instruções e aperte os botões que aparecem na tela para escalar paredes e agachar para passar pelos buracos (↑). Atire na trava eletrônica na parte superior do contêiner para abrir caminho. Assim que encontrar a porta, ative o menu de acessórios (←) e escolha a visão noturna (●). Investigue o buraco na parede do lado direito e o código 989 será revelado. Digite-o no terminal ao lado da porta e entre. Ainda com a visão noturna, siga pelo trajeto indicado pelas flechas. Pegue a arma dentro da caixa. Equipe a pistola (→) e elimine os alvos sobre os contêineres. Em seguida, use a parede para se proteger e elimine os alvos. Acabe com os inimigos que invadem o local e, para finalizar, use os golpes sem arma de fogo. Use os diferentes tipos de munições contra os inimigos que aparecem na parte inferior do cenário.

ROTEIRO

EPISÓDIO 1

Parte 1: "Insertion Point Alpha"

01. Elimine o guarda que está investigando o corpo do operário. Equipe o rifle e acerte o vigia no alto da torre. Pegue o cartão de segurança nas roupas do operário. Siga pelo corredor do lado direito e acabe com todos os alvos que passarem na sua frente. Atire na trava da grade no final do corredor. Desça pela escada e prossiga.

02. Seja rápido e ative o interruptor vermelho no nível superior em menos de 18 segundos. Acerte todos os inimigos que estiverem na tela para dar cobertura à Lian Xing e aperte ■ para mandar a garota andar. Leve sua parceira em segurança até o alto da torre. Assim que Lian jogar uma lança para o seu lado, desça pelo cabo de aço.

Parte 2: "Red Jack"

03. Equipe o seu rifle e acabe com todos os inimigos. Use os cabos de aço para atravessar e repita para chegar ao prédio do lado direito. Abra a porta, nocauteie os dois guardas e use o computador. Gabe Logan conta com três óculos especiais: visão térmica (vermelho), visão noturna (verde) e raios-X (azul). Equipe os seus óculos de visão térmica e vasculhe o local para encontrar um símbolo amarelo brilhando – vá até o local e acione o circuito. Acesse o computador novamente.

04. Acabe com os guardas que invadem o local e volte à área central. Elimine os inimigos, desça e acione o painel vermelho. Seu próximo alvo é um inimigo com um lança-chamas: acerte o cilindro de gás que está nas costas do vilão para mandá-lo pelos ares.

Parte 3: "Finding Freeman"

05. Acabe com o guarda solitário no corredor do lado direito. Use o gancho para alcançar o cabo de aço e prossiga com cuidado para não se queimar. Vá até o final do corredor e entre no duto de ar do lado direito. Atire no interruptor do outro lado para desligar o lança-chamas.

06. Entre no próximo duto à esquerda e atire no interruptor entre os ventiladores. Com a grade fora do caminho, siga em frente e acerte o guarda que está comprando refrigerante. Elimine os soldados e pegue a chave no corpo do último guarda. Use-a no elevador.

Parte 4: "A Man Without Power"

07. Alveje os dois guardas logo que sair do elevador. Use o rifle para acertar o interruptor no final do corredor e para eliminar todos os soldados. Pendure-se no cabo de aço para ir ao lado esquerdo. Suba pela escada e elimine todos dentro do escritório. Abra a porta e, no corredor, acabe com outros dois guardas. Desça pela escada, vire para o lado direito e use o dispositivo da porta.

08. O dispositivo não funciona e você precisa encontrar um funcionário do local. Siga pela porta do lado esquerdo, desça e abra a porta no final do cômodo. Assim que entrar, vire rapidamente à direita e elimine o soldado. Ajude o funcionário a restabelecer a energia – basta acessar todas as máquinas do lado direito. Acione as duas alavancas ao mesmo tempo com a ajuda do homem de roupa laranja.

Parte 5: "Freeman's Files"

09. Você precisa escoltar o funcionário, para isso, aperte ■ para mandá-lo andar ou parar. Suba pelas escadas, vire à direita e elimine os guardas. Prossiga e mexa no quadro da parede do lado esquerdo para revelar o cofre. O funcionário vai ditar o código de três números para você e essa seqüência muda a cada novo jogo. Só para garantir: one: um; two: dois; three: três; four: quatro; five: cinco; six: seis; seven: sete; eight: oito; nine: nove.

10. Pegue a nova arma e desça. Vire à esquerda após a escada e mande o funcionário usar o dispositivo ao lado da porta. Entre, elimine os dois guardas e use o computador, mas novamente vai faltar energia. Ajude o funcionário a subir no forro para restabelecer a energia.

11. Use os óculos azuis para enxergar através da parede. Aperte os dispositivos onde o funcionário parar. Atire através da parede para eliminar os inimigos que invadem o local. Use o computador e mande o funcionário abrir mais uma porta. Destrua os inimigos e tente abrir a próxima porta. Volte e o funcionário vai ajudá-lo a subir no duto de ventilação.

EPISÓDIO 2

Parte 1: "Under NORAD's Nose"

12. Seu primeiro objetivo é encontrar os três drives escondidos entre as caixas. Coloque os óculos de visão térmica e investigue os recipientes que brilham com uma bola amarela. Basta subir e abrir a tampa do recipiente para coletar o drive.

Inimigos vão surgir do nada sempre que você coletar um drive; acabe com todos.

13. Elimine o homem assim que ele descer do avião e investigue o corpo para encontrar o cartão do computador. Entre e acerte mais alguns alvos. Use o computador e elimine o homem no alto da escada. Vá até o fundo do avião e plante o explosivo C4. Desça e acabe com qualquer resistência, inclusive com o atirador sobre o veículo de neve. Suba e destrua todos que tentarem retomar o veículo até que o avião vá pelos ares, literalmente.

Parte 2: "Security Section D"

14. Abra a porta e elimine os dois guardas. Use os óculos de visão térmica para enxergar as armadilhas. Os pontos amarelos piscando indicam bombas; acerte-as para desarmá-las. Vire para o lado esquerdo, abra a porta e siga em frente, sempre com cuidado para não cair em armadilhas.

15. Vá para a área do lado esquerdo, desarme duas armadilhas e volte para a área coberta. Entre no corredor do lado direito e vá pelo duto. Você tem pouco menos de quatro minutos para desarmar uma bomba: desça rapidamente e suba na torre central para desarmá-la.

Parte 3: "Kreisler's Garden"

16. Atire na porta do duto atrás do ponto inicial e suba no duto mais alto. Desça, coloque os óculos de visão térmica e atire nas quatro tampas de dutos de ar – são as áreas que aparecem brilhando na cor amarela. Acione o dispositivo do lado esquerdo e evacue o local. Salve o doutor que está preso no nível superior. Pegue o cartão com um dos guardas que aparecerem e, no andar abaixo de onde

seu amigo estava, pegue a chave do elevador. Vire à esquerda, desça e entre.

17. Tome cuidado com o elevador: desça rapidamente e siga em frente até a área central. Acabe com todos para liberar a porta no nível inferior. Use o computador. Assim que a sala for trancada, elimine a tropa – não os deixe chegar perto ou eles vão jogar bombas dentro da sua sala.

Parte 4: "Freeman's Answer"

18. Destrua os inimigos que estão na área do lado oposto. Use o cabo de aço para chegar à plataforma adiante. Desça pela escada e abra caminho em meio a todos os adversários. Siga pelos novos corredores até chegar à sala com vários explosivos e mande sua parceira dar cobertura (aperte ●). Corra até as bombas e desarme-as. Quando não restar mais nenhuma, elimine o inimigo.

EPISÓDIO 3

Parte 1: "Old Friends"

19. Acerte o inimigo no alto da sacada. Prossiga e vire no beco à esquerda. Elimine todos os inimigos que aparecerem e passe pela última porta do lado direito. Acabe com mais dois inimigos e suba nas caixas à esquerda. Vá até a sacada, abra a porta com um pontapé e prepare-se para salvar Lian.

20. Volte e escolte a garota. Ela fica na defensiva e segue pelo caminho certo sempre que a área estiver segura. Use o extintor (R1) para apagar o fogo na cabana e entre. Tire o armário da frente do duto, desça e elimine todos os soldados na rua. Vá até o beco.

Parte 2: "Memories"

21. Nesta fase, seu desafio resume-se a eliminar todos os inimigos. Seja rápido e acerte-os antes que eles cheguem perto o bastante para ferir Logan e sua parceira.

EPISÓDIO 4

Parte 1: "Forged Under Fire"

22. Detone o guarda que está tentando executar o soldado aliado. Você deve escoltá-lo até o rádio para pedir ajuda. Desça pela rampa, extermine os dois guardas e siga até o fundo do local. Use um dardo explosivo parar abrir caminho e entre pelo duto de ar.

23. Elimine os inimigos e use o cano da parede do lado esquerdo para transportar os produtos químicos. Mande o seu aliado segui-lo. Suba na caixa e entre pela janela. Proteja seu parceiro enquanto ele mexe no rádio.

Sirva à pátria gringa e ganhe agentes "sexy" com cara de bonecas infláveis

Parte 2: "Traitor in Our Midst"

24. Dê a ordem para o seu companheiro se esconder e elimine os dois guardas do lado oposto – há um barril explosivo perto deles; aproveite. Passe sobre a madeira e tome cuidado para não cair. Ligue a lanterna e chame o seu companheiro. Suba pela escada e elimine os guardas. Chame o seu amigo para instalar o rádio.

25. Assim que o chão desabar, siga pelo corredor e elimine os soldados. Passe agachado na porta em chamas e acabe com os oponentes. Ajude o soldado a subir até o buraco no teto e ele vai retribuir. No andar superior, mande ele se esconder e detone os guardas no corredor.

26. Atire um dardo explosivo na parede do lado esquerdo para derrubar o reboco e passar pelo ácido no chão. Elimine os soldados do andar inferior, desça e chame o seu amigo. Desça, elimine todos osinimigos nos corredores e entre no duto de ar. Ajude o soldado a colocar uma tábua no buraco para formar uma ponte. Passe pela porta e acerte os dois guardas na parte inferior. Suba no segundo grupo de caixas e prossiga pela escada. Vire à direita e contorne a estrutura de metal.

27. Proteja o soldado aliado até que ele o alcance. Atire nos três grupos de soldados, principalmente quando eles subirem pelas escadas. Quando o soldado chegar, mande-o instalar uma freqüência no rádio. Desça pela escada e vasculhe o galpão. A senha 541 abre a porta.

Parte 3: "The Ultimate Sacrifice"

28. Corra pelos corredores da nova instalação até passar pela porta. Vire à esquerda e prossiga abaixado para surpreender os três guardas. Contorne o local e suba pela escada. Use uma arma de precisão para eliminar os dois guardas no fundo. Vire na segunda passagem à esquerda duas vezes para encontrar o armário com o kit médico.

29. O seu novo objetivo é voltar à sala do início da missão. Não pense duas vezes e elimine todos que aparecerem. Desça pelas escadas e derrube os soldados da plataforma de metal. Vire à direita, suba pela rampa e acabe com todos que surgem na porta do lado direito.

30. Continue pelo corredor e pegue o kit médico. Destrua os soldados e siga pela escada à direita. Siga pela plataforma, elimine o guarda do lado oposto e use o cabo de aço para ir até lá. Prossiga, vire à esquerda, suba na caixa e use a parede para seguir em frente. Abra a porta dupla, pegue os itens e desça pela escada.

Parte 4: "The Trojan Horse"

31. Elimine os guardas ao redor do caminhão e sobre os muros. Vá até a porta do lado direito e fuzile o soldado de capacete azul. Assim que o tanque de guerra invadir o local, seja rápido e pegue o lança-mísseis no caminhão para atacar o alvo pela frente e pelas laterais. Tome cuidado com os soldados nas torres laterais da base. Destrua os três painéis para concluir a missão.

Este fugitivo de Comandos em Ação foi clonado para criar um exército genérico

EPISÓDIO 5

Parte 1: "Fist Full of Rubles"

32. Alveje todos os inimigos no jardim de entrada da casa. Abra a porta dupla e "limpe" os dois andares. Suba pelas escadas e abra a última porta do lado direito. Coloque os óculos de visão térmica para encontrar duas armadilhas nas estátuas do próximo corredor (aperte ▲ para desarmá-las). Passe pelo biombo japonês, vire à esquerda e pegue o documento na caixa de charutos no balcão.

33. Volte ao corredor das estátuas e entre pela porta do lado direito. Vá para a sacada e elimine os dois inimigos. Restaure a energia no painel, entre no próximo quarto e pegue os itens e os cartão de acesso. Retorne ao salão das escadas e abra a porta com o seu novo cartão para entrar no cassino.

Parte 2: "Blood Money"

34. Acabe com a resistência inimiga na primeira sala e siga pelo corredor. Coloque os óculos de visão térmica e desative as armadilhas. Após desarmar a primeira, entre na sala à direita e elimine Victor. Continue pelo corredor, desative mais duas minas e, no final do corredor, vire à esquerda e passe pelo armário. Prossiga, vire à direita e suba pelas escadas do lado direito. Use o scanner para abrir a porta e entre na sala de segurança. Pegue o item que vai ajudá-lo a encontrar os chips escondidos.

35. Na sala anterior, use os óculos de visão térmica e vá até os pontos amarelos para pegar os chips. Volte à sala onde você eliminou Victor e use o laptop para transmitir os dados para sua parceira. Volte à sala onde você encontrou os chips.

EPISÓDIO 6

Parte 1: "Meeting Fate"

36. Elimine os dois franco-atiradores nas torres. Desça pela escada e siga à direita para encarar dezenas de soldados munidos com um forte equipamento de proteção. Não tenha dó e acerte-os somente da cintura para baixo. Com a área limpa, acabe com os dois franco-atiradores nas duas torres. Volte e atire na grade do lado direito. Desça pela escada.

37. Acabe com todos os inimigos na plataforma. Suba pela primeira escada e pegue o cartão no corpo do funcionário. Desça pelas escadas e continue até o final da plataforma. Você tem apenas oito segundos para salvar dois reféns das mãos de um soldado covarde: equipe sua arma de precisão, escolha o dardo de choque (EDT), mire no cotovelo do inimigo e aperte R1 duas vezes para dar o choque. Use o cartão na porta.

Parte 2: "Into the Abyss"

38. Coloque os óculos de visão térmica, elimine os inimigos do andar e desarme as bombas – acerte também os guardas no andar inferior. Siga em frente e no final do corredor vai rolar uma explosão. Vá para a plataforma do lado esquerdo, desça pela escada e atire na tranca do elevador para libertar os civis. Siga pelo corredor. Acabe com todos os inimigos e um deles vai roubar a sua arma de precisão. Use a arma que sobrou para acertar o alvo na plataforma.

EPISÓDIO 7

Parte 1: "Red Section"

39. Siga sua parceira e aperte o botão da empilhadeira para formar uma plataforma. Suba depois de Lian e vá atrás dela. Desça e elimine todos os guardas para salvar a parceira. Quando Lian conseguir se infiltrar, vá ao outro lado do caminhão e pegue o cartão. Volte e entre na sala de segurança para ativar o guincho.

40. Saia e suba no guincho. Use o cabo de aço para descer e entrar no caminhão. Abra a porta e elimine os quatro guardas. Passe pelo portão e ignore a porta do lado esquerdo. Atire na trava da grade do duto, entre e use a chave no final do corredor para desativar os ventiladores. Volte, abra a porta, passe pelo ventilador e descarregue sua arma nos inimigos. Um guarda vestido com uma roupa especial o espera: dê o comando para a sua parceira lançar granadas e aproveite o momento que a roupa não está ativa para fuzilá-lo.

Parte 2: "Drowning"

41. Nocauteie os três guardas sem usar armas. Siga pelo corredor e use sua arma para eliminar dois inimigos. Acerte os soldados nos andares abaixo e atravesse sobre a viga no centro da tela. Ao chegar ao outro lado, use o cabo de aço para descer um nível e repita mais uma vez.

42. Use a escada para chegar à área mais baixa e prossiga pela escada circular. Desative duas válvulas para segurar o nível de água e volte para salvar a garota. Suba e elimine todos os guardas e passe pela porta identificada por uma luz azul acima. Pegue a granada no segundo baú do lado direito e atire no fundo do corredor. Corra até lá e acerte todos os adversários.

43. Siga para o lado direito e destrua a tela de todos os computadores. Destrua os soldados que em seguida e passe pela porta no fundo da sala. Destrua os três últimos computadores.

Parte 3: "Event Horizon"

44. A missão começa com você trancado em uma sala. Aproxime-se do vidro e dê o comando para a sua companheira eliminar o inimigo. Saia e vá até o elevador. Na nova área há uma máquina que gira rapidamente: espere a ponta dourada parar e vire à direita para entrar na passagem da parede.

45. Siga pela porta aberta e elimine os soldados. Entre na sala e salve a garota. A refém vai ajudá-lo a acionar as máquinas do lado esquerdo do computador e atrás, à direita. Use o computador.

46. Proteja Lian enquanto ela planta os explosivos. Ative a máquina e dê o comando para ela detonar. Saia pela porta do lado direito, siga até o final do corredor e entre pela porta aberta pela explosão. Pegue as granadas do lado esquerdo e jogue-as no final da rampa para explodir dois inimigos. Investigue os corpos para encontrar um cartão, use-o na porta do lado direito.

Parte 4: "Matter's End"

47. Seu objetivo é eliminar Singularity. O vilão usa uma proteção especial e somente explosões podem anulá-la por alguns instantes. Pegue granadas no baú do lado direito, jogue-as para o lado oposto e use uma arma de alta precisão para acertar o inimigo. Quando a proteção dele voltar, acerte os comparsas que surgem para pegar um colete à prova de balas. Repita o procedimento até vencer e curta o final de mais uma missão de Logan.

A batalha final foi um pesadelo na versão PSP, mas ficou muito mais fácil no Play 2

Crisis Core: Fi

Dez anos de choradeira na orelha da Square-Enix trouxeram FFVII de volta à cena em um game digno. Aprenda japonês ou jogue com o nosso roteiro

Imagine a Square-Enix na forma de um motorista nos engarrafamentos de São Paulo e os fãs de Cloud vão se transformar automaticamente em moleques que passaram os últimos dez anos mendigando remakes, recontagens e continuações de *FFVII* nos faróis da internet. De saco cheio de tanto "toca Raul" versão One Winged Angel e de olho na nossa grana, a gigante japonesa criou *Crisis Core* e posso garantir: é o melhor RPG lançado para PSP, completa de forma surpreendente o roteiro criado para o *FFVII* original e traz respostas para perguntas que nos atormentam há dez anos... só que em japonês. A versão americana será lançada só Deus sabe quando, por isso, se esbalde com o nosso roteiro nas próximas páginas.

O maior mistério revelado em *Crisis Core* é a história de Zack Fair, SOLDIER de alto escalão da Shin-Ra que apareceu em diversos flash-backs da história de Cloud no RPG de 1996. A resposta não poderia ser melhor conduzida e o novo protagonista é o próprio Zack. A aventura acontece em Midgar anos antes da queda da Shin-Ra pelas mãos de Cloud e os rebeldes da Avalanche, ou seja, é a época na qual Sephiroth encontrava-se em seu auge como SOLDIER e quando eventos vitais aconteceram. Você quer saber a origem da espada clássica de Cloud, a Buster Sword, e a relação entre Zack, Cloud e Sephiroth? Jogue *Crisis Core*.

MISTURAS E CRIAÇÕES

O enredo de *Crisis Core* é o grande destaque, disso não há dúvida. Porém, o que torna o título um RPG top de linha é a mistura de sistemas de combates de dois grandes games (*FFVII* e *FFXII*) para criar uma nova experiência. As batalhas não acontecem em turnos, como em *FFVII*, e há liberdade para esquivar dos ataques dos monstros (que surgem em encontros aleatórios), defender e escolher suas ações sem precisar acessar menus. Porém, muito melhor do que em *FFXII*, aqui você não precisa esperar uma barra encher para executar a ação.

Ares clássicos estão presentes com a volta das Materias, jóias que possibilitam o uso de magias e habilidades especiais. Desta vez, só é possível equipar, no máximo, seis materias de cada vez e cada uma delas fica disponível na tela de combate – basta clicar sobre elas para acessar as suas funções.

Crisis Core também oferece idéias originais. Em primeiro lugar, você vai controlar Zack e somente ele. Nada de grupo em que cada personagem garante uma característica de combate (mago, curandeiro, etc): Zack tem que se virar sozinho e o máximo que faz é usar a inspiração das técnicas de alguns amigos em seus "Limit Breaks".

O sistema de evolução e experiência também é novo, inusitado e funciona na base da sorte com um sistema de roletas (veja o quadro "*DMW*" para entender melhor). Só para completar e atiçar sua vontade, as evocações/summons/GFs (chame como quiser) estão presentes e, babe, se apresentam para o ataque em vídeos em CG com a mesma qualidade de animação vista no filme *Final Fantasy VII Advent Children*. * _ *

Humberto Martinez

FICHA

PLATAFORMA: PSP
PRODUTORA: Square-Enix
GÊNERO: RPG
JOGADORES: 1
NOTA: 10

nal Fantasy VII

PODE CHORAR, FAN-BOY!

Fãs de *Final Fantasy VII* são emotivos e o visual de *Crisis Core* vai arrancar lágrimas de emoção – é sério, sem frescura. O visual do jogo propriamente dito está pau a pau com produções lançadas para PS2 (inferiores aos *FF*s mais novos, é claro) e mostra cenários famosos como o playground e as favelas de Midgar com detalhes. Obra de Tetsuya Nomura, gênio por trás de *Kingdom Hearts*, *Crisis Core* ainda conta com vídeos em CG de cair o queixo. Destaque para a "batalha no canhão em Junon" e o próprio final do game, animações que vão ficar para a história.

ROTEIRO

CAPÍTULO 1

1. Acabe com todos os guardas – aperte ■ para desviar dos disparos. O monstro Behemoth surge para desafiá-lo, mas você não terá problemas se atacar com tudo, esquivar dos ataques mais fortes e usar o item Potion para curar Zack.

CAPÍTULO 2

2. Aperte ▲ para ver os seus e-mails. Fale com o guarda e responda com a primeira opção. Entre pela porta e use a máquina à direita. Salve o seu progresso, acesse a opção Mission e escolha a primeira missão. Destrua todos os guardas e pegue um item no depósito que o guarda faz questão em mostrar.

3. Volte à sala anterior, fale com Angeal e escolha a primeira opção para ir a Wutai. Acabe com os inimigos e cheque o seu e-mail quando ouvir um barulho característico. Ao chegar ao templo, use a magia Blizzard para acabar com os atiradores sobre a construção. Use apenas a espada na próxima luta e prossiga até receber uma ligação de Angeal – opte pela primeira opção ao responder. Entre, pegue o item à esquerda e abra o baú à direita antes de subir pelas escadarias. Após uma breve conversa com Yuffie, entre e enfrente os chefes Vajra Wu & Vajra Tai. Ataque-os pelas costas, esquive e use itens de cura.

4. Após a conversa com Angeal e Lazard, lute contra mais inimigos e equipe Zack com os novos itens. Siga em frente e selecione a primeira opção para encarar a evocação Ifrit. A magia Blizzard é a mais eficaz. Torça para rolar combinações com o DMW para ativar os Limit Breaks. Fique a uma distância segura para fugir dos socos e desvie das bolas de fogo.

CAPÍTULO 3

5. Tseng é adicionado ao seu DMW. Entre pela porta à frente, vá até a máquina de itens e pegue a Materia Thunder. Participe das missões extras que achar necessário e vá para a rua visitar o Sector 8. Siga à direita, participe da conversa e responda sempre com a primeira opção para as garotas. Volte ao pátio principal e siga à esquerda. Fale com o guarda do lado direito, converse com todas as pessoas do local e volte para Shin-Ra Building (o prédio inicial do game).

6. A moça na área da recepção oferece a bebida do décimo aniversário de *FFVII*, que às garotas recupera o seu HP, MP e AP – beba sempre que quiser. Vasculhe todos os cantos e fale com todos. Desça pelo elevador, entre na sala Materia Room e fale com o cientista para destravar missões cujos prêmios são as Makou Stones, pedras que são transformadas em Materias muito poderosas.

7. Entre no Training Room e converse com mais cientistas. Acesse o Save Point e realize mais algumas missões. Equipe Zack da melhor forma possível e vá à Briefing Room. Fale com Tseng e escolha a primeira opção para partir ao próximo destino. Na plantação de maçãs de Banora Village, vá até o Save Point, equipe Thunder e enfrente Guard Spider.

△ MISSÕES EXTRAS

As missões extras revelam itens importantes. Procure conversar com todas as pessoas para habilitá-las e acesse-as por meio dos Save Points (sexta opção do menu). Existem muitas missões, porém só algumas delas oferecem itens MUITO importantes e os indicamos com as coordenadas a seguir. Ao abrir o menu *Missões Extras* há dez níveis; caso a coordenada indicada seja 6-3-5, o primeiro passo é entrar na sexta opção, depois na terceira e, finalmente, na quinta opção.

EQUIPAMENTOS ÚTEIS

- **Book of Item Fusion (permite acrescentar itens nas fusões de Materias):** 7-2-1
- **Slots adicionais para acessórios:** 7-2-2 e 7-2-5
- **Safety Bit (protege contra mortes instantâneas):** 10-1-3
- **Supper Ribbon (protege contra qualquer tipo de status):** 9-6-2
- **Break HP Limit (permite evoluir até 99.999 de HP):** 7-3-6
- **Break MP Limit (9.999 de MP):** 7-3-4
- **Break AP Limit (9.999 de AP):** 7-3-1
- **Break Damage Limit (os seus golpes podem alcançar 99.999 HP de dano):** 7-4-6
- **Magic Punch (golpe poderoso):** 1-5-4 ou 4-5-6 (está em um dos baús espalhados pelas fases)

LOJAS SECRETAS

- **Sector 8 Materia Shop:** 6-2-1
- **Sector 5 Materia Shop:** 6-2-3
- **Sector 6 Accessory Shop:** 6-2-6
- **Sector 7 Shop:** 4-4-3
- **Kamedouraku Main Shop:** 4-3-6
- **Wutai Secret Shop:** 4-2-6
- **Gongaga Firm:** 2-3-1
- **Accessory Shop Nibel:** 6-4-4
- **Junon Souvenir Shop:** 2-4-1
- **Bone Village Trading:** 7-5-3
- **Mythril Mine Commercial Affairs:** 2-4-6
- **Mail-Order Shop Duo:** 9-3-3
- **Net Shop Darkness:** 9-5-4

EVOCAÇÕES

- **Ifrit:** 8-1-1
- **Bahamut:** 8-1-4
- **Bahamut Fury:** 8-5-6
- **Odin:** 8-1-6
- **Phoenix:** na primeira vista a Nibelheim (onde Cloud e Sephiroth se encontram), fale com um garoto na fonte de mana e responda com a primeira opção. Examine a fonte e ganhe a evocação.
- **Chocobo:** abra um baú na missão 8-4-1
- **Cactuar:** elimine o Cactuar na missão 3-1-3 e termine as missões 10-1-1,10-1-2 e 10-1-3
- **Tonberry:** elimine-o na missão 6-1-5 e termine as missões 10-2-1, 10-2-2 e 10-2-3
- **Magic Pot:** 10-2-3. O encontro é aleatório e para vencê-lo é preciso usar as seguintes Materias na ordem: Jump, Fira, Gravity e Spin Attack

Fique longe da máquina e use Thunder repetidamente. Desvie dos disparos do monstro e tome muito cuidado com o golpe que o paralisa por alguns segundos. Afaste-se quando Guard Spider criar uma redoma de energia em torno dele e não pare de atacar com as suas magias.

8. Perto de Tseng, pegue o item à esquerda e vá para o vilarejo. Pegue um item à esquerda e aperte ● em todos os locais que emanam uma energia verde, pois isso vai gerar itens no fim do capítulo. Siga reto até encontrar o Save Point e entre pela porta à esquerda. Fale com a mãe de Angeal, pegue o item e saia. Siga em frente, vire à direita na bifurcação, abra os baús e fale com Tseng.
No galpão, abra o baú no lado esquerdo. Volte e desça pela rampa no lado direito, abra o baú e siga o seu aliado.

9. Encontre Genesis e volte à área principal do galpão. Após a animação, pegue dois itens especiais (à esquerda e à direita da construção). Na saída, é preciso destruir alguns mísseis: basta apertar ● quando eles estiverem bem perto, com a cor vermelha – destrua todos para ganhar mais dinheiro. Volte à casa de Angeal e prepare-se para enfrentar a evocação Bahamut. Ataque com sua espada e fique atento aos movimentos do monstro – os golpes com a asa tiram um bom pedaço de energia. Não fique parado quando o dragão voar, corra para fugir da investida. Use a magia Blizzard quando ele ficar fora do seu alcance. Nunca fique com menos de 600 HP, pois o ataque especial do chefe é indefensável.

CAPÍTULO 4

10. Vá para o Briefing Room e pegue um item no depósito. Aproxime-se do elevador para conversar com um guarda e entre no Training Room. Fale com o cientista e escolha sempre a primeira opção até lutar contra Behemoth. Vença e vá à Materia Room para ganhar uma nova Materia. Entre no elevador, escolha a terceira opção e assista à animação. Zack é promovido a SOLDIER Class 1st e ganha permissão para equipar até seis Materias e misturá-las.

11. Entre na Briefing Room, fale com os soldados, tente sair e responda a segunda opção ao cientista. Vá ao elevador, selecione a segunda opção e vá para o Sector 8 em Loveless (rua à esquerda após sair do prédio). Fale com as meninas e pedestres. Volte para as instalações de Shin-Ra, suba pelas escadas para pegar o elevador e escolha a terceira opção. Após a conversa, salve o seu progresso, siga para a porta ao lado, escolha a primeira opção e faça o mesmo no elevador. Acabe com a horda de inimigos que está invadindo a área e assista a uma animação com os Turks (Cissnei entra no seu DMW). Siga pela passagem à esquerda e salve as pessoas indefesas dos robôs para encarar o chefe Genesis Eraser. Ataque com sua espada e use a magia Shield para diminuir os danos. O especial dele é indefensável, portanto, fique com mais de 600HP.

12. Salve o seu progresso no quinto reator Makou e avance para assistir a um vídeo. Vá pela direita até encontrar Sephiroth, prossiga até chegar uma manivela e desça pelas escadas à esquerda. Atravesse a ponte ao lado e desça pelas escadas à esquerda; vire à direita, prossiga e desça outra vez. Gire a manivela para abrir a porta do reator 6 e abra os dois baús. Vá pelas escadas ao lado das manivelas para chegar ao novo local. Aperte ● perto da máquina à direita. Fale com Sephiroth, leia as três anotações sobre o Project G no cenário e converse com ele novamente. Após a animação, persiga o cientista Hollander e salve sempre que puder. Contra os chefes Pile Machine, Cutter Machine e Shot Machine, use ataques normais e eletricidade. Fuja dos ataques venenosos da máquina amarela.

NEW GAME PLUS

Após terminar *Crisis Core*, você pode salvar o seu progresso e recomeçar a jogar com as seguintes vantagens:

- Level e status conseguidos até o final do jogo
- Itens normais
- Todas as Materias evoluídas
- Estatística de uso do DMW
- Dinheiro obtido
- Tempo de jogo

CAPÍTULO 5

13. Fale com Aerith e a inclua em seu DMW. Faça algumas missões extras e evolua Zack. Abra o baú, fale com Aerith e selecione a primeira opção. Caminhe ao lado da garota e converse com as pessoas no caminho. Acabe com dois monstros, vá para a próxima localidade, converse com a criança e vá na direção de Aerith. Entre pelo portão ao lado, vá para a próxima entrada e fale com o sujeito perto do trailer. Aerith volta a andar com você. Fale com o homem de macacão ao lado de uma porta semi-aberta e, em seguida, com o menino à esquerda (responda com a segunda opção). Fale com a atendente da loja e com a menina à direita. Encurrale o garoto com Aerith e siga pelo portão ao lado. Avance e acabe com alguns adversários. Converse com todas as pessoas do local para participar de pequenas brincadeiras que podem ser convertidas em itens.

14. Fale com o homem ao lado do trailer. Responda com a primeira opção ao comentário de Aerith. Saia do parquinho, entre pelo portão à direita e siga pela passagem no final do cenário. Percorra o viaduto, destrua os inimigos e assista a uma cena com Angeal. Siga em frente no corredor, abra os dois baús e desça pelo elevador. Fale com Hojo, entre na cápsula experimental e responda sempre com a primeira opção. Volte a conversar com o cientista e selecione a primeira resposta para enfrentar a evocação Bahamut Fury. Ataque-o com sua espada, desvie das ombradas e corra para longe quando atacar com bolas de fogo. Mantenha Zack com mais de 900HP para resistir ao ataque especial do mostro.

CAPÍTULO 6

15. Na Training Room, fale com o cientista e participe do minigame de agachamentos (aperte ● quando Zack agachar). Vá para a Materia Room e Briefing Room para conseguir novos itens. Acesse o elevador, escolha a segunda opção e fale com o engravatado no piso inferior. Siga para o Sector 8 e fale com todas as pessoas, principalmente com o homem de negócios na área à direita. Vá pela escada e fale com quem restou. Encontre Angeal na estação de trem e prossiga até o parquinho para encontrar a mulher uniformizada. Responda às questões para receber um e-mail. Encontre Aerith e prossiga para encontrar Cloud Strife.

16. Prossiga pela direita até avistar uma construção cheia de soldados. Desça e entre no local vigiado. Faça de tudo para não ser visto, pois itens desaparecem do cenário cada vez que você for flagrado. Siga pela direita, entre no túnel, desça pela esquerda para pegar um item, volte e desça pela direita. Salve seu jogo e entre no elevador. Ataque normalmente e use bastante o desvio para escapar dos golpes múltiplos do inimigo. Quando ele usar alguma magia, distancie-se rapidamente para ter chance de escapar. Continue com cautela e ataque nos momentos certos até vencê-lo.

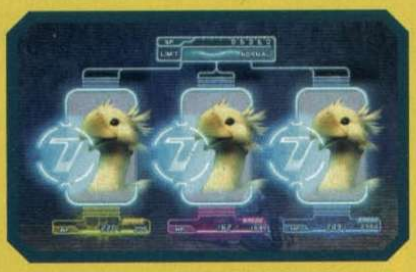
17. Após Genesis entrar para o seu DMW, entre no túnel da esquerda, salve seu jogo e vá até o final do trajeto. Pegue dois baús, siga para a direita e entre na casa em ruínas. Abra mais alguns baús, prossiga pela esquerda e, ao enfrentar um novo e poderoso inimigo, desvie na hora certa para não ser atingido ou use alguma magia de uma distância segura. Após vencer, suba pela escada e entre pela próxima porta. Desça pela escada, siga em frente e acione uma máquina. À direita há um Save Point.

18. Para enfrentá-lo, você deve ter ao menos 2.300 HP e uma boa defesa contra magias. Equipe a Materia Barrier e use-a logo no início do combate. Ataque normalmente, desvie dos golpes duplos e das magias que Angeal desfere. Quando ele usar uma magia de proteção, continue batendo (tente atacar as patas traseiras) e mantenha seu HP acima de 2.000 para evitar uma morte súbita com o ataque especial do inimigo. Seja paciente e repita a estratégia até vencer.

CAPÍTULO 7

19. Acabe com muitos inimigos na praia e na cidade, entre na porta ao final do caminho e acabe com mais uma cópia de Genesis. Salve o jogo, acesse o painel de controle para

△ DIGITAL MIND WAVE



Abreviado como DMW, o Digital Mind Wave é um sistema de roletas usado para definir o ganho de nível do personagem e das Materias, além da execução de Limit Breaks e evocações. O DMW é totalmente aleatório, o seu Modulate Phase (tela que mostra a roleta com destaque) acontece a qualquer hora da luta e você não pode interagir. Para aumentar as chances de sortear figuras iguais, basta deixar suas barras de HP, MP e AP sempre acima do limite (surge a mensagem Break quando isso acontece). Combinar imagens iguais resulta na execução de Limit Breakers ou evocações, porém combinar números também dá vantagens. As casas indicadas por "*" podem ser preenchidas com qualquer número).

77*: AP/MP ilimitado
7*7: Imune a ataques físicos
***77**: Imune a ataques mágicos
7:** AP ilimitado
7: MP ilimitado
****7**: Modo Endure (resistência física)
777: Aumenta um nível de experiência
666: Todos os golpes serão críticos
555: Imunidade a ataques físicos
444: AP ilimitado
333: Imunidade a ataques mágicos
222: MP ilimitado
111: Invencibilidade

△ MATERIAS

As clássicas jóias que ativam magias e habilidades especiais estão divididas em vários tipos. Cada uma tem um nível e, para evoluí-las ao máximo (Master), é necessário torcer para que dois números iguais sejam sorteados no Modulate Phase do DMW. Por exemplo: caso aconteça a combinação 2-2-3, a Materia que estiver no segundo slot do menu Equip subirá de nível. Quanto maior o level, mais eficaz é a magia. Os tipos de Materias são:

- **Magic:** esferas com poderes elementais (fogo, gelo, trovão, etc).
- **Heal Magic:** magias de auto-ajuda (cura).
- **Shield Magic:** proteções diversas (escudo, resistência, etc).
- **Battle Skill:** ataques que gastam AP.
- **Other Skills:** movimentos especiais (roubar, etc).
- **Stats Augment:** evoluem status (HP, MP ou AP).
- **Ability:** habilidades especiais (scan etc).

abrir o portão e lute contra uma nova máquina de combate muito resistente. Fale com Cloud, entre pelo portão para continuar seguindo Hollander e acabe com os todos os inimigos na rua o mais rápido que puder. Avance pelo portão, salve seu jogo e entre no grande elevador. Contra Guard Scorpion, mantenha seu HP alto e ataque sempre a parte traseira do monstro.

CAPÍTULO 8

20. Após a cena na Igreja, salve o jogo, fale com Aerith e saia do local. Acabe com novos robôs e, após a conversa com um menino, encontre três itens espalhados pelo cenário. Siga em direção à cidade e fale com os pedestres de todos os locais para abrir novas missões. Vasculhe os entulhos do lado direito do vendedor e seu trailer. Selecione a primeira opção e, quando o rapaz perguntar algo, selecione a terceira resposta. Siga para o Sector 8 e continue trocando informações com as pessoas, principalmente com os soldados que fazem a ronda no local.

21. Procure por um rapaz na frente de um veículo, converse com ele para conseguir um item e siga para a base central das corporações Shin-Ra. Pegue o elevador, selecione a primeira opção e fale com o cientista. Pegue o elevador novamente, escolha a segunda opção e vasculhe todas as salas. Fale com um soldado no Briefing Room, siga para a estação de trem, fale com uma garota (selecione a segunda opção) e vá para a Igreja. No caminho, pegue um objeto brilhante no chão, converse com Aerith e veja a cena. Volte para Igreja e, após a história, escolha a primeira opção ao falar com o soldado.

CAPÍTULO 9

22. Em Nibelheim, fale com Sephiroth e, em seguida, procure por Tifa Lockhart. Fale com Sephiroth e, após ele entrar, fale com o soldado ao lado e entre no hotel. Suba pela escada, converse com Sephiroth e assista à cena. Siga em direção ao general e acabe com alguns inimigos. Abra o baú ao lado e limpe o caminho para que Tifa possa prosseguir. Quando avistar as crianças, vire à esquerda para encontrar três baús. Volte e prossiga até o centro do vilarejo. Após uma boa noite de sono, saia do hotel e fale com o soldado à esquerda. Siga-o até a mansão e suba pelas escadas.

23. Vire à esquerda e entre pela porta à direita para encontrar um cofre. A senha muda sempre, por isso, siga a seguintes instruções para abri-lo: Existem quatro portas trancadas no local, mas é possível espiar pela fechadura e verificar o que existe dentro dos cômodos. O primeiro dígito do cofre é a soma de livros fora da estante (pode ser os que estão sobre ela, na cadeira ou no chão); o segundo dígito é a quantidade de monstros que existe em uma única sala (eles podem desaparecer às vezes); o terceiro dígito é a quantidade de pares de maçãs ou poções (se houver duas maçãs, digite 1, por exemplo); o quarto dígito é a quantidade de cadeiras em uma das salas.

24. Siga para a direita, entre na sala ao lado e entre pela passagem secreta na parede. Suba pela escada, encontre o baú, volte e desça pelas escadas. Entre pelas portas laterais e abra os caixões. Entre pela porta dupla, fale com Sephiroth e saia da sala para segui-lo. Vire à esquerda quando avistar a fonte de Mana e vá ao centro de experimentos para encarar Sephiroth. Use Barrier e ataque-o pelas costas; mantenha sua energia com mais de 2.000 HP; a única magia perigosa de Sephiroth deixa Zack com um ponto de energia: se não conseguir desviar, cure-se imediatamente. Quando surgirem cristais coloridos, ignore-os e foque o seu ataque no chefão. Na segunda parte da batalha, tome cuidado para não cair da plataforma, aperte ■ rapidamente quando levar um golpe e ataque a distância com Materias fortes.

CAPÍTULO 10

25. Reviste o cientista e entre pela porta de madeira para coletar um item. Volte e deixe Cloud na cama. Saia da mansão e vá até o centro do vilarejo. Acabe com os soldados e corra em direção ao guarda que arrasta Cloud – repita o salvamento três vezes. De volta à mansão, vá à sala do cofre, abra o baú e leia o papel na estante. Entre na sala

MENUS TRADUZIDOS

MENU PRINCIPAL

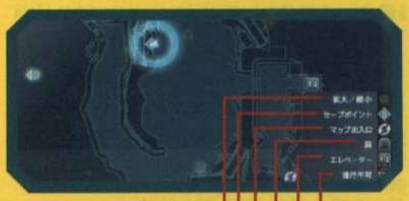
1. **Item:** relação de todos os seus itens
2. **Equip:** equipar Materias e acessórios
3. **Materia:** lista de Materias. É possível usar as suas Materias de cura nesta opção
4. **Materia Mix:** combinar Materias e itens para criação de Materias mais poderosas
5. **DMW:** personagens habilitados para o DMW e suas respectivas porcentagens de precisão
6. **Mission:** missões extras para habilitar itens e DMWs. Opção habilitada só nos Save Points
7. **E-mail:** caixa de e-mails
8. **Shop:** as lojas só são acessadas por meio desta opção. Complete missões para destravá-las

STATUS

9. Nível de ataque
10. Nível de defesa
11. Nível de poder mágico
12. Nível de velocidade
13. Nível de sorte

EQUIP

A. **Equip:** equipar ou trocar Materias e acessórios
B. **Arrange:** organizar lista
C. **Remove:** retirar todos os equipamentos
D. **Auto:** equipar o personagem automaticamente



MAPA

A. Zoom
B. Save Point
C. Próxima Área
D. Saída
E. Elevador
F. Caminho bloqueado

em frente e pegue o uniforme no armário. Desça pelas escadas, abra o baú e volte a falar com Cloud. Vá para a montanha e use os rifles espalhados pela trilha para destruir os robôs (aperte ■ para ativar o zoom e atire nas partes que o escudo não cobre). Avance até chegar à praia e caminhe para a beira do mar. Após a animação, você vai encarar o chefe Guard Bat. Use o Barrier para se proteger e role para escapar das magias de fogo. A magia Blizzaga é bastante eficiente.

26. Vá à rua à esquerda, fale com um rapaz e destrua as barreiras para coletar os itens. Suba a ladeira, encontre os inimigos e assista à animação. Volte até o local onde Cloud está e enfrente Hollander. Ele usa uma fumaça venenosa que não o deixa usar magias; desvie ou use um Elixir para curar. Desfira espadadas e acabe com todas as larvas gigantes; use Barrier e mantenha sua energia acima de 2.000 HP. Não pare de atacar para que ele não use poções de cura.

CAPÍTULO 11

27. Siga pelo estreito caminho à direita até encontrar uma fonte de Mana e escolha a

primeira opção. Prossiga, desça pelas rochas, abra o baú e vire à esquerda para achar um Save Point. O caminho da esquerda leva a outro baú. Desça, vá para a caverna ao lado, encontre outro baú e volte. Suba pela rampa em frente e vá para a direita. Entre na caverna à sua esquerda para encontrar três baús e aperte ● na Mana que cai do teto para encarar um novo tipo de inimigo (ataque-o pelas costas e tome cuidado com os golpes em seqüência). São cinco cachoeiras de Mana total e é obrigatório coletar os baús para enfrentar batalhas em cada uma delas.

28. Prossiga pelo novo caminho e gire a manivela para abrir a cela. Abra o baú, entre pela porta e siga pelo corredor. Abra as portas seladas por magia em busca de baús e inscrições nas paredes (oriente-se pelo mapa). Ao chegar ao local com saída para esquerda e para direita, vá para a direita para enfrentar um grande Behemoth. Vença-o e entre no elevador à esquerda. Coloque as esferas no púlpito central. Selecione a primeira opção para abrir o portão (isso só acontecerá se você encontrou todos os baús). Contra o chefe Super Guard Bat, o que vale é atacar e desviar na hora certa. Tome cuidado com a magia elétrica, pois pode matá-lo de uma só vez, e com um golpe aéreo que tira muita energia. Mantenha-se com mais de 4.000 HP e torça para evocar Odin para destruí-lo instantaneamente. Caso a batalha seja difícil demais, faça algumas missões para evoluir.

29. Atenção! A seguir é a etapa final do game e não há volta, por isso, faça todas as missões antes de prosseguir – isso se você quiser realizar um final digno, com 100%. Genesis Evolved o aguarda. Use Barrier e espere o grandalhão fincar a espada no chão para atacar. Ignore os demônios que surgem enquanto a espada estiver no chão, mas tente acertar todos os alvos ao mesmo tempo. Evite ficar encurralado ou não conseguirá recuperar sua energia. Esquive das magias negras e mantenha-se com mais de 3.000 HP.

30. Chegou a hora da batalha final contra Genesis. Ataque com afinco e desvie dos golpes em seqüência e magias do inimigo. Após uma longa cena, lute contra um grande esquadrão de Shin-Ra até que sobre apenas três guardas. Curta o fantástico final do game.

△ TRADUÇÃO DE MATERIAS ESSENCIAIS E ITENS IMPORTANTES

ファイ **(Fire):** magia de fogo
ファイラ **(Fira):** fogo nível 2
ファイガ **(Firaga):** fogo nível 3
ダークファイア **(Dark Fire):** fogo + status negativos
ダークファイラ **(Dark Fira):** fogo nível 2 + status negativos
ダークファイガ **(Dark Firaga):** fogo nível 3 + status negativos
ヘルファイガ **(Hell Firaga):** fogo nível 4 + status negativos
3連ファイア **(Triple Fire):** magia incendiária tripla
ブリザド **(Blizzard):** magia de gelo
ブリザラ **(Blizzara):** gelo nível 2
ブリザガ **(Blizzaga):** gelo nível 3
ダークブリザド **(Dark Blizzard):** gelo + status negativos
ダークブリザラ **(Dark Blizzara):** gelo nível 2 + status negativos
ダークブリザガ **(Dark Blizzaga):** gelo nível 3 + status negativos
ヘルブリザガ **(Hell Blizzaga):** magia de gelo nível 4 + status negativos
サンダー **(Thunder):** magia de trovão
サンダラ **(Thundara):** trovão nível 2
サンダガ **(Thundaga):** trovão nível 3
ダークサンダー **(Dark Thunder):** trovão + status negativos
ダークサンダラ **(Dark Thundara):** trovão nível 2 + status negativos
ダークサンダガ **(Dark Thundaga):** trovão nível 3 + status negativos
ヘルサンダガ **(Hell Thundaga):** trovão nível 4 + status negativos
3連サンダガ **(Triple Thundaga):** trovão nível 3 triplo
電撃 **(Electric Shock):** magia baseada em trovão
クエイク **(Quake):** terremoto
フレア **(Flare):** poderosa magia não-elemental
エナジー **(Energy):** magia não-elemental múltipla
アルテマ **(Ultima):** não é uma magia elemental
ドレイン **(Drain):** absorve HP inimigo
ドレイラ **(Drainra):** absorve HP inimigo, nível 2
ドレイガ **(Drainga):** absorve HP inimigo, nível 3
アスピル **(Aspir):** absorve MP do inimigo
アスピガ **(Aspirga):** absorve MP do inimigo, nível 2
ポイズン **(Poison):** envenena os inimigos
サイレス **(Silence):** impede o inimigo de usar magias
ストップ **(Stop):** paralisa o adversário
デス **(Death):** pode matar o inimigo instantaneamente
グラビデ **(Gravity):** retira ✖ da energia inimiga
グラビガ **(Gravityga):** retira ▲ da energia inimiga
ケアル **(Cure):** regenera o HP
ケアルラ **(Cura):** regenera o HP, nível 2
ケアルガ **(Curaga):** regenera o HP, nível 3
フルケア **(Full Cure):** regenera o HP, nível 4
リジェネ **(Regen):** regenera o HP aos poucos
エスナ **(Esuna):** cura diferentes status negativos
デスペル **(Dispel):** cancela ataques mágicos inimigos
バリア **(Barrier):** reduz danos físicos
マバリア **(Magic Barrier):** reduz danos mágicos
ウォール **(Wall):** reduz danos físicos e mágicos
暗黒 **(Darkness):** sacrifica HP para ferir os inimigos

ITENS BÁSICOS

ポーション **(Potion):** recupera pequena parte do HP
ハイポーション **(Hi Potion):** recupera parte do HP
エクスポーション **(X Potion):** recupera grande parte do HP
エーテル **(Ether):** recupera MP
ソーマ **(Soma):** recupera AP
万能薬 **(Remedy):** cura todos os status anormais
エリクサー **(Elixir):** recupera totalmente o HP/MP/AP e cura todos os status anormais
フェニックスの尾 **(Phoenix Tail):** revive após a morte

THRUSTMASTER®

Aumente o som!

O seu game nunca mais será o mesmo.

Sistema 5.1 com **70 W RMS**
Som surround em video games e DVDs
5 satélites de madeira e subwoofer
Controle remoto com fio
Compatível com PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, Gamecube, PC, CD e DVD players, MP3 Player e iPod

Sistema 2.1 com **40 W RMS**
Som surround em video games e DVDs
2 satélites de madeira e subwoofer
Controle remoto com fio
Compatível com PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, Gamecube, PC, CD e DVD players, MP3 Player e iPod

JP Tech
PRODUTOS INTELIGENTES

Tel: (11) 3068-9009
jptech@jptech.com.br
www.jptech.com.br

Jackass the Game

Pule de cara na bos e ganhe pontos com fraturas e contusões. Seja um Jackass e reviva as idiotices da galera que chocou nossas mães na MTV**

Jackass foi um dos programas mais idiotas transmitidos pela MTV (e olha que a lista é longa) e isso era engraçado. Impossível não lembrar de Steve-O, o especialista em dor e nojeiras, sugando minhocas pelo nariz, ou Johnny Knoxville, o astro do show, levando chutes nos ovos... se é que você me entende. Pois bem, *Jackass* teve sua fase de fama e a graça acabou, o que levou ao fim do programa há um bom tempo. Porém, mesmo atrasado como Papai Noel chegando na Sexta-Feira Santa, o game inspirado na série de TV estreou fora de época e, acreditem, é tão divertido que renovou o carisma de *Jackass*.

ZOEIRA AMENIZADA

Jackass: the Game não copia as proezas mais nojentas e politicamente incorretas realizadas pelo seu elenco e foca mais na bagunça relativamente inocente em uma gincana virtual. Há dezenas de minigames que variam de descer rolando uma ladeira dentro de uma lata de lixo e tirar rachas com carrinhos "bate-bate" na cobertura de prédios até as famigeradas danças de Party Boy e sua sunga constrangedora. As provas que envolviam vômito e penetrações indiscretas na TV não existem no game.

Cada prova tem comandos únicos e, muitas vezes, exige treino. É o caso do minigame do monociclo, no qual o desafio é equilibrar-se por caminhos estreitos em uma construção ou "pilotar" um freezer em uma corrida montanha abaixo. Geralmente, as provas são fáceis. O que exige mais técnica e insistência são os objetivos extras de cada minigame, como acumular pontuações, coletar itens e outras tarefas em que fraturas e contusões são convertidas em dinheiro.

BOBEIRAS ADICIONAIS

Jackass oferece extras bacanas, como episódios do seriado de TV, novas roupas, personagens secretos e veículos especiais. A maioria dos extras são recompensas pelos objetivos especiais de cada prova, porém há segredos à venda na loja do menu inicial e você precisará ganhar dinheiro no modo Challenge para comprá-los. A versão para PSP conta com as mesmas provas, porém não dispõe da loja de segredos e oferece um modo exclusivo para editar replays e competição via LAN.

FICHA

PLATAFORMAS: PS2, PSP
PRODUTORA: Sidhe Interactive
GÊNERO: Minigames
JOGADORES: 1 a 4
NOTA: 7,0

As explicações dos objetivos são hilárias e absurdamente variadas

ROTEIRO

CAPÍTULO 1

Pachinko Precipice

• **Fly 30 yards before the finish**: seu objetivo é voar 27 metros em saltos antes da linha de chegada. Ganhe velocidade e salte nas rampas naturais. Evite as pedras.
• **Finish with over $100,000 in injuries**: meta a fuça na maior quantidade possível de pedras e cáctus para arrebentar o personagem. No final, nem pense em cair no lago: mire nas rochas.

• **Hit a mattress:** acerte o colchão perto da linha de chegada, no lado direito.
• **Land in the water:** voe no precipício e caia dentro do lago.
• **Get to the bottom in 30 seconds**: use R1/L1 para esquivar das rampas de pedras. Quanto menos impacto sofrer, maior será a sua velocidade para saltar no precipício.

Roof Top Cart Stop

• **Win 5 games out of 5:** aperte ✖ freneticamente para ganhar velocidade e, assim que passar da poça de óleo, comece a brecar com ■. Vence quem ficar mais perto da beirada do prédio. Saia vitorioso das cinco tentativas.

Suburban Wakeboarding

• **Destroy 30 mailboxes:** destrua 30 caixas de correio nas calçadas e cercas.
• **Tip over 5 trash bins:** derrube cinco latões de lixo.
• **Grind a moving vehicle:** pule no teto de um carro em movimento. Aperte R1 para acelerar e L1 para reduzir a velocidade.
• **Fence grind over 500 yards:** equilibre-se por 500 jardas sobre as cercas. Basta pular sobre as cercas e emendar combos pulando de uma cerca para outra.
• **Bail out into a Jackass RV:** perto do final da prova, há um furgão azul com o símbolo do Jackass (uma caveira). Aperte ▲ para soltar a corda e enfie a fuça no furgão.

Party Boy

• **Get a score of 750 / 500 / 250:** Party Boy invadiu uma loja de eletrônicos e quer dançar. Aperte os comandos exatamente quando passar no círculo central.

Golf Rally

• **Knock down all flags:** atropele todas as bandeiras do campo.
• **Run down 5 attendants:** seja maldoso e passe por cima dos cinco atendentes.
• **Bail out into ant attendants hut:** no campo, há alguns quiosques; vá com tudo na direção deles e salte do carrinho (▲) para amassar sua cara no alvo.
• **Get 1.50 seconds air time:** acumule 1,50 segundos em saltos. Há uma rampa natural entre as duas pirâmides, aproveite-a.
• **Get over $10,000 injuries:** use a mesma rampa do objetivo anterior e aperte ▲ para saltar no alto e caia sobre a cabana.

CAPÍTULO 2

Suburban Catapult

• **Land in the pool**: não mexa na direção original, apenas dose a barra de força com cerca de 75% e prepare-se para mergulhar.
• **Smash 2 objects:** caia entre uma fileira de motos no último terreno, no lado esquerdo.
• **Hit the old car trunk:** acerte em cheio o porta-malas do carro no último terreno.
• **Smash the glass house:** segure ↓ para abaixar a mira e segure → com metade da barra de força para acertar a estufa.

Elephant Poo Dive

• **Get 140 / 110 / 85 points:** execute com perfeição os comandos indicados na tela para fazer piruetas antes de aterrissar.

Big Balls

• **Be the last jackass standing:** sobreviva aos ataques e derrube todos os oponentes.
• **Do 1 lap without being hit:** dê uma volta completa na cobertura sem ser atingido.
• **Get over $100,00 in injuries:** salte com tudo para fora do prédio e, no ar, aperte ▲ para sair da bola e se esborrachar no chão.
• **Knock off 1 flag:** suba pela rampa na quina, equilibre-se no mastro e arranque a bandeira.
• **Knock of fone jackass with another:** derrube um inimigo por tabela, ou seja, bata em um adversário para que ele derrube outro.

Poo Tug

• **Win tug before 00:28:00 / 00:24:00 / 00:20:00:** execute os comandos que surgem na tela e, quando o medidor encher, aperte ✖ freneticamente para puxar.

Demolition Golf

• **Destroy house:** mire nas janelas, aperte ✖ para ativar a barra e confirme quando o cursor passar sobre os dois indicadores (força e precisão). Acerte as granadas dentro de todas as janelas para colocar a casa abaixo.

TRILHA SONORA

Além dos eventos bizarros, os episódios de *Jackass* tinham duas grandes características: a engraçada apresentação das provas e a trilha sonora de primeira. No game, também há apresentações muito bem-feitas em CG e trilha de respeito. Confira as faixas:

• Anti-Nowhere League - I Hate People
• Balzac - Wall
• Cakecutter - Nude Country
• Circle Jerks - Live Fast and Die Young
• Circle Jerks - I'm Gonna Live
• CKY - 96 Quite Bitter Beings
• Chris Pontius - Karazy
• Chris Pontius - Swamp Boogie
• Datsuns - Sittin' Pretty
• Datsuns - What Would I Know
• Rohen, Dave - Party Boy Theme
• Deviants - Again
• Marginal Man - Friend
• Minutemen - Corona
• Misfits - Spinal Remains
• Nashville Pussy - Come On, Come On
• Nashville Pussy - Hate and Whiskey
• Roger Alan Wade - BB Gun
• Roger Alan Wade - If You're Gonna Be Dumb, You Gotta Be Tough
• Skinny Puppy - Politikil
• Smut Peddlers - Coopers
• Smut Peddlers - Do The Flop
• Turbonegro - Selfdestructo Blast
• Turbonegro - Prince of the Rodeo
• Vandals - Urban Struggle
• Virginia City Revival - Drink For Free

• **Destroy the vehicle:** destrua o carro.
• **Scatter the jackass crew:** mire nos membros da sua equipe.
• **Destroy the garage:** destrua a garagem.
• **Destroy the house with a jackass:** jogue as granadas dentro da garagem e da casa. Deixe apenas uma janela intacta e aperte ▲ para arremessar o próprio Jackass.

CAPÍTULO 3

Snow Job

• **Make a 20 foot snowball:** atropele esquiadores, veículos, árvores, cercas e o que mais vir pela frente para fazer uma bola com mais de 20 pés de altura.
• **Collect 3 snowmobilles:** atropele três snowmobilles (veiculos de neve).
• **Collect 5 snowboarders:** atropele cinco esquiadores.
• **Destroy 4 cabins:** destrua quatro cabanas. Ignore o bloqueio e siga pelo caminho à esquerda do túnel para encontrar as cabanas.
• **Finish without colliding with anything:** não atropele ninguém nem destrua nada.

Whac a wee man

• **Get a score of 16 / 14 / 12:** nesta missão, você precisa descer o porrete na cabeça de Wee Man, o careca de camiseta azul – ignore o gordinho que aparece às vezes. Cada botão corresponde a um buraco; decore.

Meat Man

• **Collect 6 bones:** fuja dos cachorros e pegue seis ossos. Aperte ✖ para correr e gire o analógico para escapar das mordidas.
• **Feed 5 pieces of meat to the dogs:** jogue bifes (●) para cinco cachorros.
• **Collect 3 bones without being bitten:** colete três ossos sem levar uma mordida.
• **Crush the sports car:** no canto direito, há um guindaste; aperte ✖ para acessá-lo e derrube Ferro-velho sobre o carro na rua.
• **Bail out into a doghouse:** aperte ▲ para pular de peito sobre uma casinha de cachorro.

Extreme Juggling

• **Get 3000 points:** aperte R1 para pedir bolas e ✖ para jogá-las. Aperte ✖ no exato momento em que a bola passa perto da mão para dar continuidade. Quando seu "amigo" jogar dinamites, aperte L1 para derrubá-la.

Urban Wakeboarding

• **Destroy 3 taxicab lights:** pule sobre três táxis para arrancar os sinalizadores.
• **Bail out into the subway entrance:** fique atento para encontrar uma das escadarias das estações de metrô e caia dentro de uma delas. Siga pelas calçadas e aperte ▲ para pular.
• **Destroy a police lightbar:** pule sobre uma viatura para destruir as sirenes.
• **Hit 3 bicycle couriers:** derrube três ciclistas.
• **Destroy 10 parking meters:** destrua três parquímetros nas calçadas.

CAPÍTULO 4

Bumper Kings

• **Be the last jackass standing:** sobreviva.
• **Destroy all rooftop objects:** destrua as caixas e saídas de exaustores.
• **Hit MTV billboard:** jogue-se contra o outdoor da MTV em um prédio vizinho.
• **Completely destroy 2 gargoyles:** destrua dois gárgulas nas quinas do prédio.
• **Bail out onto the jackass billboard:** há um outdoor de *Jackass* no prédio vizinho; aperte R1 para ganhar velocidade extra, salte do prédio e pule do carrinho (▲) para se esborrachar em cheio no outdoor.

Oddly Shaped Shooting

• **Get 30 points:** fuzile os alvos com a sua arma de tinta e pinte-os completamente. Acerte Wee Man, o menor, para ganhar o dobro de pontos.

Super Bowled

• **Hit 10 pins:** derrube dez pinos de boliche.
• **Smash 6 signs:** destrua seis letreiros das lojas laterais. Aperte ■ para reduzir a velocidade e facilitar o serviço.
• **Bail ou trough a large archway:** aperte ▲ para voar através do maior arco central.
• **Roll through 3 arches:** passe entre três arcos centrais.
• **Travel for 50 yards above the street:** ganhe velocidade e pingue com a bola para fazer a travessia sobre as plataformas.

Wee Hand

• **Get a score of 150:** aperte ✖ quando a faca passar sobre os vãos entre os dedos. Aproveite quando a faca parar fora da mão para apertar várias vezes.

New York Pogo

• **Win the Race:** use grandes saltos para ultrapassar os oponentes e atravessar os buracos. Não use o botão de pulo quando precisar fazer curvas apertadas.
• **Crack 4 skylights:** após atravessar o primeiro buraco, à esquerda, há uma clarabóia: destrua-a. Encontre outras três.
• **Bail out into a neon sign:** fique atento para encontrar o letreiro neon em forma de garça cor-de-rosa e jogue-se contra ele (▲).
• **Make a 10 yd jump:** pule e, ao encostar no chão, aperte ✖ para dar um pulo maior.
• **Destroy 4 antennae:** há diversas antenas espalhadas pelo caminho, destrua quatro.

CAPÍTULO 5

Golf War

• **Finish with the most flags:** colete mais bandeiras do que os seus adversários. Você pode pegá-las no cenário ou roubar dos outros; para isso, bata nos carrinhos que estiverem carregando bandeiras e, enquanto eles ficam parados, bata de novo para roubar.
• **Disable a jackass with bail out:** pule com tudo do carrinho e acerte um adversário com o seu próprio corpo. O seu personagem pula à esquerda do carrinho, por isso, ajuste a mira.
• **Disable a jackass:** bata com tudo em um carrinho adversário para deixá-lo atordoado.
• **Steal 2 flags:** bata na traseira dos concorrentes para roubar duas bandeiras.
• **Win after being disabled:** deixe um inimigo atordoá-lo e vença depois disso.

Egg Gulp

• **Fill 4 buckets with vomit:** aperte ● para pegar os ovos e ✖ rapidamente para mastigá-los. Mastigue três ovos e vomite.

Cart Jam

• **Win the race:** vença a corrida. Para facilitar, desça porrada nos adversários, não breque nas curvas e use as rampas ocultas nos obstáculos dos bueiros.
• **Punch one jackass 2 times:** aperte R1/ L1 para socar os seus adversários. Escolha um alvo e acerte-o duas vezes.
• **Finish without being hit:** termine a prova sem levar nenhuma porrada.
• **Skid jackass over 50 yards:** sua meta é ralar a cara no chão por 50 jardas. Quando saltar uma ladeira, aperte ▲ no ar.
• **Knock down 6 trash cans:** atropele seis latas de lixo nas esquinas.

Poo Shower

• **Get a poo score of 280:** mova o guarda-chuva com R1/ L1 para se proteger da chuva de excrementos. Às vezes, não dá para evitar todos os "torpedos", por isso priorize o lado que tem o ataque com maior quantidade.

Grenade Golf

• **Destroy the ball collector:** calcule alguns metros adiante da rota do veiculo que coleta

as bolas e acerte uma granada nele.
• **Destroy 4 objects:** destrua quatro objetos. As placas são os alvos mais fáceis.
• **Hit 2 objects in one shot:** o modo mais fácil de acertar dois alvos ao mesmo tempo é jogar a granada entre uma placa e o poste.
• **Hit the pickup truck:** destrua a caminhonete escondida atrás da terceira placa à direita.
• **Bail out farther than 200 yards:** assim que o auxiliar jogar a granada para você, aperte ▲ para sentar sobre ela e mire longe.

CAPÍTULO 6

Roof Race

• **Win the race:** faça curvas fechadas e abuse do turbo (R1) para vencer a corrida.
• **Smash through a billboard:** após subir a primeira ladeira, fique esperto para encontrar uma rampa de madeira no lado esquerdo e salte com turbo para cair sobre o prédio à esquerda. Destrua o outdoor neste prédio.
• **Destroy 12 objects:** deixe a corrida de lado e procure antenas e caixas para destruir.
• **Bail out into a water tower:** perto do final, após a área repleta de clarabóias, procure pela rampa na curva à esquerda e salte para encontrar caixas d'água sobre o prédio – aperte ▲ para pular e dar de cara com elas.
• **Make a 30 yd jump:** escolha uma das rampas de madeira espalhadas pelo caminho e use o turbo durante o salto.

Wee Tatto

• **Get a score of 800:** segure ✖ e use o analógico para tatuar contornando o desenho.

Brown Water Rafting

• **Finish before the raft deflates:** aperte R1/ L1 para virar à direita e à esquerda, respectivamente, e abuse dos atalhos para chegar rápido ao final.
• **Collect 10 floaters:** pegue dez amontoados de papel higiênico pelo caminho.
• **Finish without the raft:** quando estiver na frente da linha de chegada, aperte ▲ para saltar e atravessar sem o bote.

• **Sucessfully navigate 2 shortcuts:** siga pelos dois atalhos indicados pelo ícone verde.
• **Navigate in gator room without being bitten:** seja rápido e passe pela área dos jacarés sem ser mordido.

Shoot Johnny

• **Get 14 / 12 / 10 successful hits:** acerte as áreas indicadas pelas miras.

Fridge Racer

• **Win the race:** controlar a geladeira é dureza. Não faça curvas bruscas e suba pelos troncos para encontrar atalhos.
• **Wipe out a jackass:** acerte um competidor com tudo para derrubá-lo.
• **Destroy 1 rv antennae:** na metade do caminho, há uma rota opcional no lado esquerdo da placa de perigo, siga por ela para conseguir um grande salto e caia sobre os furgões para arrancar uma antena.
• **Bail out 100 yards:** no mesmo local anterior, quando saltar sobre os furgões, aperte ▲ para voar longe.
• **Destroy 6 direction signs:** derrube seis sinalizadores de rota. Há muitos pelo caminho, pegue quanto estiverem perto.

CAPÍTULO7

Backyard Race

• **Win the race:** destrua as partes mais frágeis das cercas e vença a corrida.
• **Impede na opponent with golfbag:** derrube um saco de tacos (aperte R1) na frente de um adversário.
• **Knock over 8 trashcans:** derrube oito latas de lixo no beco.
• **Win from last place on the final lap:** fique em último lugar na última volta e reconquiste a liderança.
• **Bail out into swimming pool:** vá com tudo na direção da piscina e aperte ▲ para mergulhar.

Short Fighter

• **Wreck car by 00:15:00:** aperte ✖ pouco antes de chegar ao cursor para pegar o tempo certo e repita o desempenho com poucas falhas para destruir o carro.

Extreme Unicycling

• **Finish without falling:** concentre-se em manter o equilíbrio com R1/ L1. Em vez de dar toquinhos nos botões, segure-os por curtos espaços de tempo para evitar falhas. Equilibre-se até o final da obra.
• **Jump over 5 barrels:** pule sobre o primeiro barril e siga pelo caminho da esquerda para encontrar outros.
• **Bail out into a trash chute:** há alguns latões de lixo no caminho, jogue-se contra um deles (▲).
• **Take the alternate route past the dumpster:** quando chegar à primeira bifurcação, deixe o personagem pender para direita para tomar a rota da direita.
• **Balance in the red zone for 3 seconds:** fique na área vermelha do medidor durante três segundos sem cair. Faça isso em uma reta, pois suas chances de capotar diminuem.

Rock Paper Nuts

• **Get score of 11 or better:** minigame de "pedra, papel, tesoura". Aproveite o efeito de câmera lenta e decida a opção no final.

San Fran Trash Can

• **Reach the finish line:** reduza a velocidade quando for preciso, passe por baixo dos caminhões e alcance a linha de chegada.
• **Finish without crashing:** redobre a cautela para chegar ao final sem receber nenhum dano.
• **Destroy a fire hydrant:** diminua bastante a velocidade para conseguir atropelar o hidrante na calçada.
• **Skid jackass over 40 yards:** ganhe bastante velocidade e, assim que saltar a ladeira, segure ➔ e aperte ▲.
• **Pass under 2 trucks:** seja preciso na pontaria e passe por baixo de duas caminhonetes ladeira abaixo.

O alvo é só decorativo: o legal é mirar onde dói de verdade

MD GAMES
AQUI O CAMPEÃO DO MUNDO É VOCÊ !!!
Souza
Jogador do
São Paulo F.C.
3361-8844
3361-4957
3338-1801
TELEVENDAS: 3331-7286
ENTREGAMOS GRATUITAMENTE EM TODA A GRANDE SÃO PAULO
FALE COM NOSSOS ATENDENTES
PREÇOS ESPECIAIS PARA LOGISTA CONFIRA
Comicam GAMES
ACTION

AMES

(SUPER LANÇAMENTO)

X-BOX 360 C/ 3 JOGOS
R$ 1.899,00

CONFIRA AGORA

10 MOTIVOS PARA VOCÊ COMPRAR SEU PS2!!!

1º APARELHO NOVO
2º RODA TUDO DIRETO!!!
3º GARANTIA DE 1 ANO TOTAL DO APARELHO
4º CONTROLE ORIGINAL
5º + I CONTROLE ORIGIANAL
6º MEMORY CARD ORIGINAL
7º BASE VERTICAL
8º MOCHILA
9º CONTROLE DVD ORIGINAL
10º OS 10 MELHORESJOGOS PARA O SEU PS2

PROMOÇÃO ESPECIAL

Memory card
R$ 39,90
CONFIRA!!!

X-BOX C/ 3 JOGOS
R$ 879,00

SEU PLAY SLIM
A APARTIR DE
R$ 520,00
CONFIRA!!!

SEU PS2 COM HD
R$ 339,00

PSP + DOWNGRADE
R$ 849,00

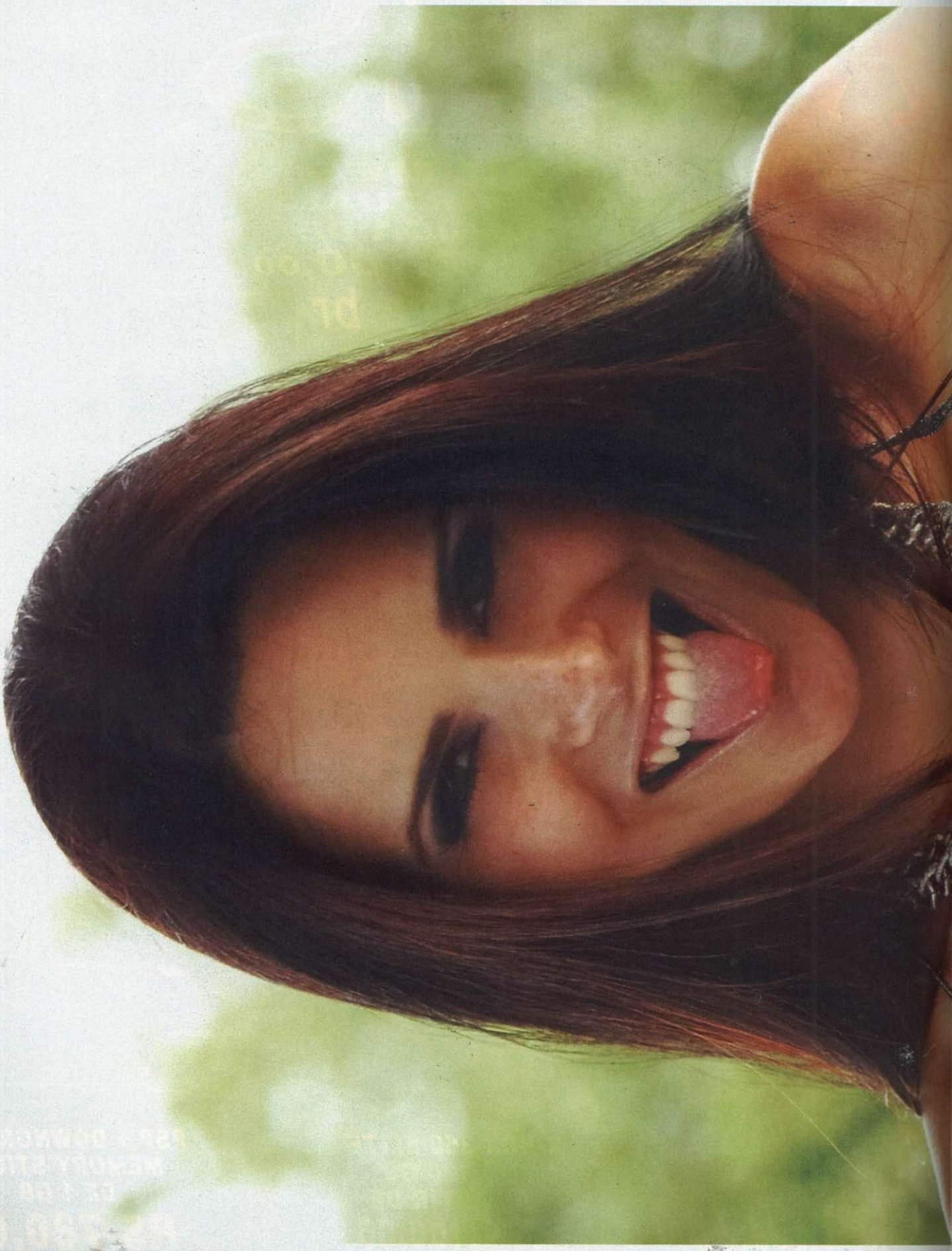
HD DE 40 GB
R$ 179,00

HD DE 80 GB
R$ 209,00

MEMORY STICK
PSP 1 GB
R$199,00

(INSTALAÇÃO GRATIS)

Produzido por OPUS Fotografia f: (11)5506-9979



FICHA

SETEMBRO 2007
NOME: Ana Carolina Rodrigues Correa
IDADE: 22 anos
CIDADE: São Paulo – SP

Fotos: Nelson Alves Jr. **Assistente de produção:** Gabriela Isgroi **Cabelo e Maquiagem:** Cheila Campos

LEADERSHIP GAMER
Prepare-se
6051 - Home Theater 5.1 Red
Disponível também na cor azul.
6709 - Kit Teclado
& Mouse Intruder
6102 Teclado Hunter
Disponível também na cor azul.
6022 - Sistema 2.1
Red in Blac
6860 - Mouse
Ótico Fighter
6730 Joystick
Pilot Pro
6941/6942 - Mouse
Ótico Gamer
6861 - Mouse
Ótico Survivor
www.leadership.com.br

e desafie seus limites

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

Dragon B Sparking M

O novo campeonato Z chegou com um maior número de personagens e um sistema mais eficiente de combate

Considere-se um privilegiado: ao mesmo tempo em que você lê esta reportagem, a versão americana de *DBZ Sparking Meteor* chega às prateleiras repleta de grandes novidades. Nós não tivemos a mesma sorte e detonamos a versão japonesa, mas isso só resultou em uma vantagem para você: o guia serve para as duas versões, japa e gringa.

Batizado como *Sparking Meteor* no Japão e *Budokai Tenkaichi 3* nos EUA, esta é a melhor reprodução do desenho animado *Dragon Ball Z* já criada para videogames, uma evolução que mostra que a produtora Spike aprendeu com todos os pequenos deslizes das versões anteriores. A jogabilidade está muito mais refinada e limitar-se a ficar metralhando os botões não vai mais servir como saída em situações de aperto: é preciso usar ainda mais a cabeça durante as lutas, saber conservar energia, utilizar o cenário para sua vantagem e, principalmente, alternar sempre o estilo de combate – e eles são muitos.

PERSONAGENS INÉDITOS

O elenco é o maior já visto em qualquer game inspirado em *Dragon Ball* e totaliza 161 guerreiros. Estão presentes desde os óbvios guerreiros Z (Goku & Cia), e os vilões de sempre (Freeza, Cell, Maijin Buu, etc) até os mais obscuros e coadjuvantes personagens de filmes e especias da série de TV (soldados genéricos de Freeza, Seripa, *Rei Vegeta* e outros sujeitos que você só vai lembrar se for um fã dedicado do desenho animado). Até Arale, personagem principal do mangá *Dr. Slump* (outra obra de Akira Toriyama) está presente na lista de personagens secretos. Habilitar essa galera toda dá um bom trabalho, mas se você guardou os Save Games das versões anteriores da série, poderá usá-los para cortar caminho e habilitar vários personagens.

Outra exclusividade de *Sparking Meteor* é a mudança climática em alguns cenários. É possível jogar durante o dia e a noite em diversas arenas e, no caso de DBZ, isso tem uma grande vantagem: alguns personagens saiyajins ganham poderes como transformações monstruosas sob a Lua Cheia.

Os melhores lutadores com poder total para destruir tudo e todos

all Z eteor

A série *Tenkaichi* ficou famosa, principalmente, por arrasar com dezenas de ataques especiais criados com cuidado para reproduzir os poderes vistos na TV. Em *Sparking Meteor*, esta característica está muito bem representada e você vai babar com tantas explosões, destruição e exageros em combate. É mais um combate Z imperdível.

Encontre as esferas do dragão e faça um pedido para Shenron

FICHA

PLATAFORMA: PS2
PRODUTORA: Spike
GÊNERO: Luta
JOGADORES: 2
NOTA: 9

Aqui não existe bom senso: destruir o planeta para vencer a luta é válido

ROTEIRO

Oi, eu sou Goku! Já se passou um tempão desde minha última aventura na TV, mas novos games não param de surgir. Este título para Play 2 mostra praticamente todas as grandes batalhas que os meus amigos e eu enfrentamos e, puxa vida, parece que não esqueceram nada desta vez. Há muitas técnicas de combate para aprender, por isso, o pessoal da **D&T** me pediu uma mãozinha. Chamei os meus amigos para ajudar e cada um vai explicar a área que entende melhor. Vegeta e Piccolo foram difíceis de convencer, mas eles sempre são assim, não é? Hahaha! Divirtam-se com o game. Ah, se você conseguir juntar as sete Esferas do Dragão, tenha cuidado com o que vai pedir, hein!

Oi, pessoal! Meu pai pediu para eu explicar como funcionam os modos de jogo. Todas as modalidades estão localizadas no menu principal. O Dragon History é a primeira opção que surge ao ligar o console. É bem simples, mas preste bastante atenção. Vamos lá!

OS MISTÉRIOS DO DRAGON WORLD TOUR

Olá! Eu sou Mr. Satan, Campeão do Mundo. Como todos já sabem, eu venci muitos torneios de artes marciais e vou usar minha vasta experiência para ensinar as regras dos torneios. Leia com atenção e talvez um dia você será um campeão tão grandioso quanto eu, HAHAHA! Cada torneio fica disponível em certos horários marcados pelo relógio do jogo, por isso, fique esperto para não perder a hora. A dificuldade de cada torneio é escolhida aleatoriamente pelo computador.

MODOS DE JOGO

1. DRAGON HISTORY

Aqui você pode reviver as grandes batalhas que o meu pai, os nossos amigos e eu enfrentamos ao longo dos anos. É preciso vencer todos os desafios de cada capítulo para habilitar a aventura seguinte. O Dragon History é dividido em capítulos:

- **Saya-Jin Saga:** nesta época, enfrentamos Vegeta e os outros sayajins que invadiram a Terra. Eu ainda era criança, mas participei.
- **Freeza Saga:** o terrível Freeza lutou contra o meu pai neste episódio. O Esquadrão Ginyu também deu muito trabalho, mas as poses deles eram muito engraçadas. ^_^
- **Android Saga:** este capítulo narra a grande batalha contra os Andróides da Red Ribbon e o torneio de Cell.
- **Buu Saga:** o poderoso demônio Majin Buu surgiu neste capítulo e algumas das batalhas mais difíceis estão aqui. Entre preparado!
- **Special Saga:** este trecho reúne as batalhas que enfrentamos durante anos de aventuras separadas da história principal. Combates contra Broly, Slug, Bojack e muitos outros oponentes poderosos acontecem aqui.
- **Dragon Ball GT Saga:** esta etapa mostra as batalhas estranhas que a minha filha Pan e o meu pai enfrentaram um pouco antes de ele ir embora com o dragão Sheng Long.
- **Dragon Ball Saga:** conheça algumas aventuras que o meu pai viveu quando era criança. Puxa, ele não mudou nada. Hahaha!
- **What If Saga:** este capítulo mostra batalhas que nunca aconteceram, mas que imaginamos como afetariam a história que conhecemos se tivessem ocorrido. Por exemplo: o que aconteceria se a família real sayajin enfrentasse Freeza quando teve a chance? A resposta está aqui.

2. ULTIMATE BATTLE

Este modo é dureza! Os Andróides N°17 e N°18 dão desafios que valem pontos e você pode gastá-los no Evolution Z.

3. DRAGON WORLD TOUR

Aqui você pode participar de diversos torneios. O Mr. Satan vai explicar melhor no quadro à direita.

4. VERSUS

Nesta competição, você pode participar de combates mano-a-mano ou em equipe com os seus amigos. A novidade por aqui é o DP Mode, opção em que as equipes são formadas considerando o equilíbrio entre os níveis de poder dos lutadores.

5. EVOLUTION Z

Gaste os seus pontos para evoluir os lutadores e equipe-os com as potaras para deixá-los ainda mais poderosos.

6. PRACTICE

Ser um guerreiro Z é não é fácil, por isso, treine muito antes de enfrentar Cell, Freeza ou (glup!) Piccolo.

7. DATA CENTER

Assista aos replays das lutas que você gravou no Memory Card do modo Versus.

8. CHARACTER PROFILE

Minha mãe, a ChiChi, fez uma enciclopédia com informações sobre todos os personagens da nossa história. Você sabe ler japonês?

9. OPTIONS

Bom, esta é uma tela de opções e acho que você sabe como ela funciona.

10. SHENRON WISH

Encontre as sete esferas do dragão no modo Dragon History e venha a este modo para evocar Sheng Long. O Sr. Piccolo vai explicar melhor como conseguir as esferas no quadro "Esferas do Dragão".

- **Tenkaichi Budokai:** é o famoso torneio anual realizado na Terra. A regra especial do campeonato é o Ring Out, ou seja, quem cair fora do ringue perde. O oponente final pode ser o Mestre Kame ou minha filha Videl. Ei! Se machucar a Videl, você vai se ver comigo!

- **Super Tenkaichi Budokai:** torneio realizado em minha homenagem quando derrotei Cell, mas o tal Bojack atrapalhou tudo. Maldito! Não há regras especiais, apenas derrote os oponentes até enfrentar o adversário final: eu, o Campeão do Mundo, Mr. Satan!

- **Cell Games:** esta competição é barra pesada. Você vai recuperar apenas uma mixaria de energia entre uma luta e outra e terá que enfrentar Cell em sua forma perfeita no final do torneio. Ai que dor de barriga!!!

- **Otherworld Tournament:** um torneio no mundo dos fantasmas? Humpf, que bobagem! Não há regras especiais neste torneio e o último adversário pode ser Goku em sua forma Super Sayajin 3 ou Paikuhan. Sorte deles que eu estou vivo.

- **Yamcha Game:** campeonato realizado pelo tal Yamcha, que deve ser um lutador medíocre, uma vez que trapaceia nas regras e escolhe quem será o lutador que você terá de controlar. Por sorte, Yamcha é o adversário final e você poderá descontar tal abuso.

EVOLUTION Z

TAH-DAH! Eu sou o grande Gotenks e vou mostrar como funciona o Evolution Z. Parece difícil no começo, mas é bem fácil. Claro que só vai ficar fácil porque sou eu que vou ensiná-lo. Para começar, basta escolher o seu personagem. Três opções vão surgir: Item (equipe um dos itens adquiridos na loja ou com Sheng Long), Password (transforma o seu guerreiro em uma senha, assim você pode compartilhá-lo com um amigo ou até pode usá-lo sem recorer ao Memory Card) e Z Point (gaste os pontos adquiridos no History e Ultimate para conseguir equipar mais itens no seu guerreiro). Para usar o personagem que foi editado, escolha-o no Versus ou no Dragon World Tour e vão surgir quatro opções na tela: a primeira opção disponibiliza o personagem original, ou seja, sem alterações; as três opções restantes são referentes às versões editadas do personagem.

ESFERAS DO DRAGÃO

Preste atenção! Vou ensiná-lo a usar as Esferas do Dragão para que você não faça nenhuma besteira com artefatos tão poderosos. As esferas podem ser encontradas de duas formas: durante as batalhas do modo History ou recebendo-as como prêmio nos torneios do Dragon World Tour. Ao reunir as sete esferas, vá ao menu inicial do game e entre na décima opção (Shenron Wish) para evocar o dragão. O dragão que irá surgir independe de sua vontade: poderá surgir Sheng Long da Terra, Porunga de Namekusei ou Sheng Long Vermelho (aquele que transformou Goku em criança na era que vocês chamam de GT). Cada dragão atende a determinados pedidos; após realizados, as esferas voltam aos seus esconderijos em diversos pontos do universo – você pode caçá-las quantas vezes quiser.

A melhor maneira de reunir as esferas no modo Dragon History é durante a batalha de Trunks contra Cell, o capítulo final da saga dos Andróides. Destrua os prédios até que a esfera apareça abaixo dos medidores de energia. Vença a luta, volte à mesma batalha e repita a operação até coletar todas as esferas.

O quê? Eu esqueci de me apresentar? Eu sou Piccolo, mas você já sabe disso, então por que faz questão que eu me apresente?

SEGREDOS

Olá, crianças, eu sou Bulma, presidente da Corporação Cápsula. Eu sou uma pessoa muito ocupada, mas já que Goku me pediu e até mesmo Vegeta resolveu ajudar, apareci para dar uma mãozinha. Como sabem, este jogo tem muitos segredos, personagens e cenários que podem ser liberados à medida que se joga, mas nem todos são fáceis de encontrar, o que pode dar um pouco de trabalho. Mas não tema, afinal, a linda e genial Bulma está aqui para ajudar. Ai, ai, além de linda, eu sou tão generosa. Agora veja a lista de segredos ao lado.

CENÁRIOS ESPECIAIS

- **Capital City:**
peça para Sheng Long Vermelho.
- **Deserto (Dia):**
faça um pedido para Sheng Long.
- **Desert (Tarde):**
vença o Yamcha Game na dificuldade 2.
- **Desert (Noite):**
vença o Cell Game na dificuldade 2.
- **Janemba Hell**
derrote Janemba na Special Saga.
- **Mt. Paozu**
faça um pedido para Sheng Long.
- **Muscle Tower**
termine a Dragon Ball Saga.
- **Vila Pingüim**
peça para o Sheng Long Vermelho.

DICAS DE COMBATE

Eu sou Vegeta, príncipe dos sayajins. Aquele inútil do Kakaroto pediu para que eu explicasse algumas táticas de luta. Não tenho interesse em ensinar seres inferiores, mas Kakaroto disse que não teria ninguém melhor do que eu para fazer isso e pelo menos desta vez ele tem razão. Portanto, fique grato, verme terráqueo, pois terá a honra de aprender a lutar com o maior guerreiro do universo. Preste atenção, pois não vou falar duas vezes.

COMANDOS BÁSICOS

■: Ataque
▲: Disparo fraco de energia
✖: Movimentação em alta velocidade
●: Defesa
L2: Carregar o Ki
R1: Voar
R2: Aterrissar
L2 + Direcional + ✖: Dragon Dash
R2 + ▲: Blast 1 (Ataque especial, varia para cada personagem)
R2 + ↑ + ▲: Blast 2 (Ataque especial)
R2 + ↓ + ▲: Ultimate Blast (Exige ativar o status Sparking)
R3: Transformação

HABILIDADES IMPORTANTES

• **Sparking:** com ao menos um nível no medidor de Ki, segure L2 e carregue o seu Ki até que a barra fique azul e ative o modo Sparking. Os golpes ficam mais fortes e possibilita usar o Ultimate Blast.

• **Transformação:** esta técnica depende do número de Sparkings disponíveis ao lado da barra de Ki. Transformações simples como supersaiyajin exigem só um nível de Sparking e mutações mais complexas, como transformar Janemba em sua forma Super, usam mais de uma barra. Aperte R3 para se transformar – se não acontecer nada, significa que você não tem Sparkings suficientes.

• **Combate Aquático:** sua barra de Ki enche mais devagar debaixo d'água. Ficar submerso pode ser uma boa tática para confundir o seu oponente, mas não perca muito tempo submerso ou vai acabar acuado.

• **Vanishing Move:** aperte ● no exato momento em que for atingido por um ataque inimigo para realizar o vanishing move, uma esquiva em supervelocidade. É uma tática difícil (exceto para mim), porém, é vital para enfrentar guerreiros poderosos (como eu).

• **Categorias:** existem três categorias de peso entre os lutadores: normal, pesado e gigante. Crianças e lutadores pequenos têm o mesmo peso dos adultos; guerreiros com grande massa muscular como Broly são pesados; e seres descomunais como Hildegarn e Super Baby são gigantes. Observe a aparência dos lutadores e use o bom senso.

• **Estratégia:** aprenda a usar os pontos fortes de cada um dos guerreiros com quem gosta de jogar. Se o personagem carrega o Ki com grande velocidade, fique longe e aproveite para usar muitas magias. Caso o lutador seja pesado e demore para carregar o Ki, mantenha a luta próxima e faça uso de sua força física. Gigantes são lentos e alvos fáceis, portanto, nunca fique parado em um lugar só com eles. Andróides não podem carregar o Ki, ou seja, é preciso seguir táticas diferentes para cada um deles – julgue o porte físico de cada indivíduo para ter idéia do que fazer. Os andróides N°17 e N°18 são pequenos, portanto, o combate corpo a corpo não é o ideal; já o Super Andróide N°13 é perfeito para socar o oponente enquanto seu Ki carrega. Arale é a exceção, pois bate muito mais forte do que seu tamanho leva a crer. Vermezinha míope!

• **Substituição:** quando estiver no modo que se permite o uso de equipes, aperte L3 e R3 juntos para trocar de lutador. Não abuse, pois é preciso esperar um tempo para se recuperar entre uma troca e outra.

• **Pesos-pesados:** a melhor opção ao lutar no Tenkaichi Budokai é usar um personagem pesado como Broly ou Super Andróide N°13, pois eles são mais difíceis de serem arremessados para fora do ringue. Gigantes como Janemba ou Super Slug também servem, mas são desajeitados e podem pisar fora do ringue.

• **Escolha bem:** nem sempre é uma boa idéia se transformar durante a luta ou escolher uma versão mais poderosa, pois seus ataques podem não fazer valer sua força. Por exemplo, a versão Full Power de Freeza é mais poderosa do que a sua quarta transformação, mas os ataques são menos eficientes.

PERSONAGENS SECRETOS

• **Akkuman:** termine o modo "What If".
• **Andróide 8 (Ha-cham):** termine o Modo "What If".
• **Arale:** termine o modo "What If".
• **Babidi:** termine a saga de Majin Buu.
• **Chichi:** faça um pedido para o Sheng Long Vermelho para habilitar a esposa de Goku.
• **Cyborg Tao Pai Pai:** vença o Otherworld Tournament no nível 2 de dificuldade.
• **Dr Wheelo:** vença-o na Special Saga.
• **Seripa (Fasha na versão Americana):** vença o Yamcha Game na dificuldade 3.
• **General Blue:** termine a Dragon Ball Saga para habilitar este clássico líder militar.
• **Gohan (Futuro):** peça para Sheng Long.
• **Goku (GT):** termine a saga GT.
• **King Cold:** vença o Cell Game no nível 3 de dificuldade.
• **Piccolo Daima-Oh:** termine a Dragon Ball Saga.
• **Rei Vegeta:** termine a saga "What If".
• **Nail:** termine a Saga de Freeza.
• **Nam:** termine a Dragon Ball Saga.
• **Pilaf Machine:** vença o Super Tenkaichi Budokai no nível 2 de dificuldade para habilitar esta máquina de combate.
• **Spopovich:** vença o Tenkaichi Budokai no nível 3 de dificuldade.
• **Tamborim:** termine a Dragon Ball Saga.

LISTA DE ITENS

N-CHA! Eu sou Arale. Goku-San me pediu para mostrar a lista de todos os itens do jogo a vocês. A lista tem os nomes originais em japonês e a tradução vem logo em seguida! Tem também a explicação do que cada um faz e se podem ser comprados ou só pedidos para um dos dragoezões, hoyoyoooo! Ah, se estiver escrito "heróis", é porque é um item que só pessoas boas podem usar; e se estiver escrito "vilões", só os malvados é que podem. Então tá, vou para a escola agora. BYE-CHA!

À VENDA NAS LOJAS

1. 攻撃アップ +1: Ataque +1.
2. 攻撃アップ +2: Ataque +2.
3. 攻撃アップ +3: Ataque +2.
4. 防御アップ +1: Defesa +1.
5. 防御アップ +2: Defesa +1.
6. 防御アップ +3: Defesa +1.
7. 気力アップ +1: Ki +1.
8. 気力アップ +2: Ki +2.
9. 気力アップ +3: Ki +3.
10. 必殺アップ +1: Blast +1.
11. 必殺アップ +2: Blast +2.
12. 必殺アップ +3: Blast +3.
13. 攻撃アップ +2: Ataque +2.
14. 防御ダウン -1: Defesa -1.
15. 防御アップ +2: Defesa +2.
    攻撃ダウン -1: Ataque -1.
16. 気力アップ +2: Ki +2.
    必殺ダウン -1: Blast -1.
17. 必殺アップ +2: Blast +2.
    気力ダウン -1: Ki -1.
18. 攻撃アップ +3: Ataque +3 (heróis).
    必殺ダウン -1: Blast -1.
19. 防御アップ +3: Defesa +3 (heróis).
    攻撃ダウン -2: Ataque -2.
20. 舞空術(Flying Skill):Qualquer personagem equipado pode voar.
21. 潜在気力開放1 (Releasing Potential Ki 1): O Ki começa com uma barra a mais cheia.
22. 潜在気力開放2 (Releasing Potential Ki 2): O Ki começa com duas barras a mais cheias.
23. 潜在気力開放3 (Releasing Potential Ki 3): O Ki começa com três barras a mais cheias.
24. 気のコントロール (Ki Control): Dragon Dash com metade do gasto original de Ki. Defesa -1.
25. ドラゴンダッシュの極意 (Dragon Dash Essence): Dragon Dash não gasta Ki. Defesa -1. Torna mais fácil perder em disputas de raios ou em combates de alta velocidade.
26. ハイスパート (High Spurt): Supervelocidade gasta menos Ki. Dragon Dash enfraquecido.
27. 見切りの極意 (Abandonment Essence): Supervelocidade não gasta Ki.
28. 戦士の血統 (Warrior Race): Dragon Dash gasta 50% menos Ki.
29. 天使の輪 (Halo): Blast 2 e Ultimate Blast gastam 25% menos Ki. Ataque -1. Energia bar -1 (herói).
30. 魔戦士の刻印 (Majin Seal): Blast 2 e Ultimate Blast gastam 50% menos Ki. Ataque -1. Energia bar -1 (vilão).
31. 会心の一撃 (Conversion Ataque): Blast 2 e Ultimate Blast ignoram a defesa do adversário.
32. アクティブハート (Active Heart): Recuperação acelerada de Ki.
33. 不屈の闘志 (Indomitable Spirit): Recuperação acelerada de Ki (heróis).
34. マインドブレイカー (Mind Breaker): Guard Crush também causa perda de Ki.
35. ギガンティックパワー (Gigantic Power): Guard Crush causa perda mais elevada de Ki.
36. 戦意高揚 (Fighting Spirit Elevation): Barra de Ki cheia desde o início da luta.
37. とっておきの秘策 (Secret Plan): Estoque de Sparking carregado desde o início.
38. 友情の証 (Proof of Friendship): Barra de troca de lutador cheia desde o início.
39. デンデの治癒能力 (Dende's healing): Energia recupera gradualmente.
40. テンションアップ (Tension Up): Ki recupera gradualmente.
41. ハイテンション (Hight Tension): Ki recupera lentamente.
42. 精神コントロール (Spirit Control): Blast custa uma barra a menos.
43. 正義を愛する者 (One Who Loves Justice): Blast custa uma barra a menos. Ultimate Blast de Akkuman causa mais dano (heróis).
44. 悪の野望 (Evil Ambition): Blast custa uma barra a menos. Ultimate Blast de Akkuman causa mais dano (vilões).
45. ドラゴンハート (Dragon Heart): Seu guerreiro recupera Ki após evitar um Blast 2 ou Ultimate Blast.
46. ドラゴンビート (Dragon Beat): Seu guerreiro recupera Ki após evitar um Blast 2 ou Ultimate Blast.
47. ドラゴンスピリット (Dragon Spirit): Recuperação acelerada de Ki.
48. 揺るぎない自信 (Self-Confidence): Ki carrega mais rápido. Barra de troca de lutador carrega mais devagar.
49. バトルコントロール (Battle Control): Barra de troca de lutador carrega mais rápido.
50. キビトの秘術 (Kibito's Secret Arts): Energia, Ki e Sparking carregam mais rápido quando o lutador está na reserva.
51. 脅威の粘り (Inescapable Menace): Uma pós-imagem (ilusão) é criada à noite. Barra de Ki carrega mais devagar (vilões).
52. ミラクルマスター (Miracle Master): Pós-imagem é criada à noite.
53. 熟練の妙技 (Master's Skills): Efeitos de impacto duram menos tempo. Impactos no inimigos tornam-se mais longos.
54. クイックリターン (Quick Return): Recuperação de tontura se torna mais rápida (heróis).
55. 気を開放しろ (Unleash Ki): Facilita a vitória em disputa de raios ou combates em supervelocidade.
56. 怒りのパワー (Furious Power): Facilita a vitória em disputa de raios ou combates em supervelocidade.
57. ドラゴンパワー (Dragon Power): Facilita a vitória em disputa de raios ou combates em supervelocidade.
58. 底力！ (Potential Power!): Defesa aumenta e Energia diminui.
59. 気合！ (Ki!): Ki aumenta e Energia diminui.
60. 激怒！ (Rage!): Ki aumenta conforme a Energia cai.
61. 本気！ (Serious!): Ataque aumenta conforme sua Energia diminui.
62. サイヤ人へのうらみ (Hatred of Saiyans): Ki recupera gradualmente (vilões).
63. ラッシュ気弾1 (Rush Ki Ataque 1): Rush Ki (ataques especiais de encontrão) ficam mais velozes.
64. ラッシュ気弾2 (Rush Ki Ataque 2): Rush Ki (ataques especiais de encontrão) se tornam mais velozes e fortes.
65. ラッシュ気弾3 (Rush Ki Ataque 3): Rush Ki (ataques especiais de encontrão) se tornam mais velozes, fortes e custam menos Ki.
66. ガードマスター (Guard Master): Sua defesa torna-se indestrutível.
67. 蜃気楼 (Mirage): Desvie do primeiro ataque de uma seqüência de disparos e o seu personagem vai esquivar automaticamente do restante.
68. 戦士の意地 (Warrior's Pride): Defesa recebe metade do dano (heróis).
69. 悪のプライド (E's Pride): Defesa recebe metade do dano (vilões).
70. スパーキングプラス (Sparking Plus): O tempo de duração do Sparking aumenta.
71. 強者の風格 (Powerful Style): Tempo de duração do Sparking aumenta. Ultimate Blast mais forte (heróis).
72. 帝王のオーラ (The Emperor's Aura): Tempo de duração do Sparking aumenta. Fica mais fácil encurralar adversário com os seus ataques.
73. 救世主 (Great Saver): Ao trocar de lutador durante a luta, o novo personagem já vem com Sparking.
74. ライトボディ (Light Body): Maior resistência contra ataques de energia.
75. パワーボディ (Power Body): Maior resistência contra Rush Ataque.
76. アルティメットボディ (Ultimate Body): Mais resistência contra Ki e Rush Ataque. Defesa em geral cai.
77. ドラゴニックオーラ (Dragonic Aura): Facilita encurralar inimigo com ataques.
78. 達人の打撃 (Master's Ataque): Rush e ataques carregados ficam mais fortes. Ataques de Ki ficam mais fracos.
79. 達人の気弾 (Master's Ki Ataque): Ataques de Ki e Rush mais fortes e gastam 50% menos. Arremessos e ataques carregados ficam mais fracos.
80. 達人の投げ (Master's Throwing): Arremessos ficam mais fortes. Ataques de Ki ficam mais fracos e passam a gastar mais Ki.
81. 気を込めた一撃 (Charged Strike): Ataques carregados ficam mais fortes. Rush enfraquece.
82. 速く重い攻撃 (Speed & Heavy Blow): Rush fica mais forte. Ataques carregados enfraquecem.
83. ドラゴンブレイク (Dragon Break): Dragon Homing +1.
84. ドラゴンクラッシュ (Dragon Crush): Dragon Homing +2.
85. バニシングブレイク (Vanishing Break): Vanishing Ataque +1.
86. バニシングクラッシュ (Vanishing Crush):

Vanishing Ataque +2.
87. 超感覚 (Advanced Senses): Z Search fica mais rápida.
88. ナメックの力 (Power of Namek): Todas as habilidades aumentam no planeta Namekusei (heróis).
89. 地球の力 (Power of Earth): Todas as habilidades aumentam na Terra (heróis).
90. 宇宙の力 (Power of Space): Todas as habilidades aumentam no Espaço (heróis).
91. オーラチェンジ[青] (Aura Change [blue]): Aura fica com a cor azul.
92. オーラチェンジ[紫] (Aura Change [purple]): Aura fica com a cor púrpura.
93. オーラチェンジ[黄] (Aura Change [yellow]): Aura fica com a cor amarela.
94. オーラチェンジ[赤] (Aura Change [red]): Aura fica com a cor vermelha.
95. オーラチェンジ[緑] (Aura Change [green]): Aura fica com a cor verde.
96. オーラチェンジ[白] (Aura Change [white]): Aura fica com a cor branca.
98. オーラチェンジ[ピンク] (Aura Change [pink]): Aura fica com a cor rosa.
99. オーラチェンジ[青紫] (Aura Change [violet]): Aura fica com a cor violeta.
100. 亀仙人の修行 (Master Roshi's Training): Energia +1.
101. 界王様の修行 (Kaio's Training): Energia +2.
102. 孫悟空 (Goku): Estilo de luta equilibrado.
103. ベジータ (Vegeta): Estilo que beneficia disparos de energia.
104. 孫悟飯 (Gohan): Estilo equilibrado, mas que se torna mais poderoso durante Sparking.
105. トランクス (Trunks): Estilo que beneficia todos os ataques baseados na técnica Rush.
106. ピッコロ (Piccolo): Estilo que beneficia defesa e contra-ataques.
107. クリリン (Kuririn): Estilo equilibrado que beneficia uso de Ki.
108. 天津飯 (Tenshinhan): Estilo que beneficia Rush Ataque e UB.
109. 餃子 (Chaoz): Estilo que beneficia a defesa. Movimentação torna-se imprecisa.
110. ヤジロベー (Yajirobe): Estilo que beneficia defesa, fuga e acumulo de Ki.
111. フリーザ (Frieza): Estilo equilibrado que beneficia Blasts.
112. セル (Cell): Estilo equilibrado que beneficia combate físico a distância.
113. 魔人ブウ (Buu): Estilo que beneficia combos.
114. ブロリー (Broly): Estilo que beneficia ataque e perseguição ao inimigo.
115. ギニュー (Ginyu): Estilo que beneficia defesa e Blast 1.
116. リクーム (Recoom): Estilo que beneficia arremessos.

ITENS ADQUIRIDOS COM O DRAGÃO SHENRON

117. 永遠の命 (Eternal Energia): Energia recupera muito lentamente.
118. 水の恩恵 (Water Belessing): Energia e Ki recuperam gradualmente quando o lutador ficar dentro d'água (vilões).
119. ブロリーの輪 (Broly's Ring): O personagem que equipar este item não poderá se transformar.
120. オーラチェンジ[超] (Aura Change [SSJ]): Aura igual a dos guerreiros Super Saiyajins.
121. オーラチェンジ[超3] (Aura Change [SSJ3]): Aura igual a dos guerreiros Super Saiyajins 3.
122. オーラチェンジ[超4] (Aura Change [SSJ4]): Aura igual a dos guerreiros Super Saiyajins 4.

ITENS DO MODO ULTIMATE

123. パーフェクトガード (Perfect Guard): Defesa não recebe dano.
124. コンボマスター (Combo Master): Combos causam mais dano.
125. クイックチャージ (Quick Charge): Ataques carregados ficam mais rápidos.
126. 18号のキス (Kiss of #18): Dragon Homing +2. Vanishing Ataque +2.
127. 17号のスカーフ (Scarf of #17): Maior resistência contra Rush e ataques de energia. Facilita encurralar o inimigo. Defesa cai.
128. メディカルマシーン (Medical Machine): Energia e Ki recuperam lentamente. Ki recupera rápido se o lutador ficar na reserva.

ITEM DO MODO TOUR

129. ミラクルスパーキング (Miracle Sparking): Pós-Imagem é criada durante Sparking.

ITEM DO MODO SPECIAL

130. ランチの応援 (Lunch's Support): Aumenta o ganho de Z Points. Ki carrega bem mais rápido.

• Games Novos e Usados • Controle Remoto • Mídias • Acessórios p/ Informática

INFINITY MULTIMÍDIA

DAMS

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVA

Aqui sua Diversão é Infinita !!!

ATENÇÃO !!! Compramos, Trocamos e Vendemos Qualquer Vídeo Game Usado. Tudo em Vídeo Game com Preços Imperdíveis. CONFIRA !!!

SEDEX

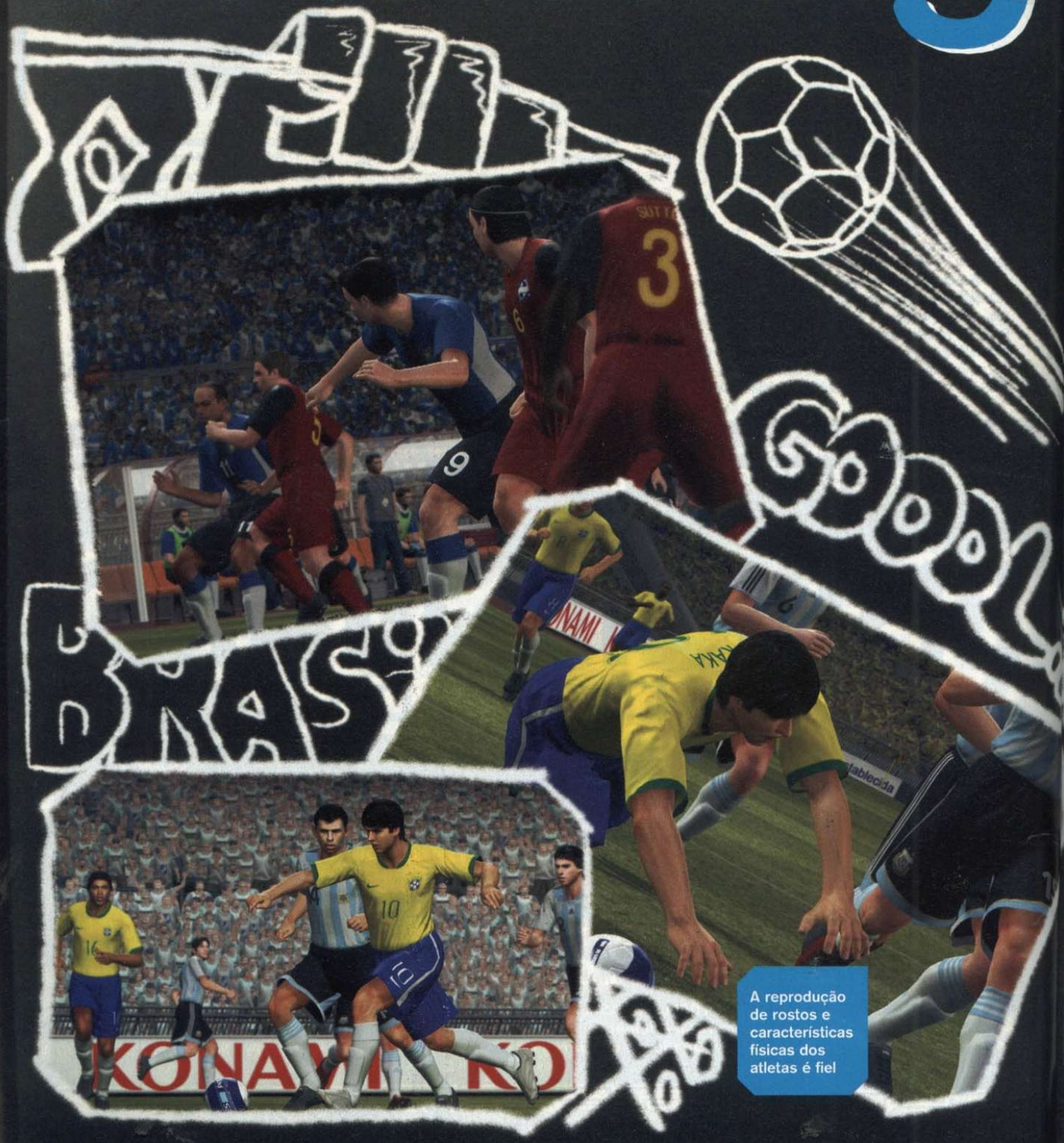
PARA TODO O BRASIL
Com Total Eficiência, Segurança e Qualidade de Entrega!

AS MELHORES MÍDIAS COM OS MELHORES PREÇOS DO MERCADO !!!

Tel. 11 3337.7556

Rua Santa Ifigênia, 211 - Loja 22 - Térreo

Winning



A reprodução de rostos e características físicas dos atletas é fiel

Eleven

Pro Evolution Soccer 2008

Inteligência Artificial que aprende a combater as suas jogadas e missões especiais são as novas atrações desta nova temporada

A maioria dos brasileiros que possuem um Play 2 em casa tem uma idéia fixa: de nada adiantam gráficos realistas, desafios espetaculares ou grandes idéias. Jogo bom é *WE*. e pronto. Não é nada difícil encontrar jogadores cujos videogames nunca rodaram outro jogo que não fosse uma das muitas versões de *WE*. Não sei se o botão "open" do console desse fãs dedicados ainda serve para abrir a gaveta do PS2, mas eles terão um motivo para testar a versão 2008 de *Winning Eleven*, a melhor de todas.

Não há mudanças radicais em relação ao game do ano passado, mas certamente a simulação e o desafio ficaram ainda melhores. A principal novidade desta versão é o novo sistema de Inteligência Artificial chamado Teamvision. Na pratica, ele foi criado para aprender como você joga e ganhar de você. Ou seja, as suas principais jogadas de ataque serão estudadas pelo adversário virtual, que formula meios de impedi-las e o obriga a buscar novas alternativas.

Outra mudança muito bem-vinda é a estréia do modo World Tour. Essa não chega a ser uma grande novidade para quem já jogou a versão *J-League*, mas é a primeira vez que o modo aparece na principal versão da franquia. Trata-se de uma volta ao mundo com jogos sob as mais diferentes condições. Imagine ganhar um jogo sem ficar impedido nenhuma vez, ou então entrar em uma partida perdendo e faltando poucos minutos para o final. Pois bem, existem 50 desafios neste modo e eles variam de divertidos a dignos de horas de raiva. Para você não boiar no World Tour, listamos nas páginas a seguir a solução para todos os desafios. Boa sorte e tenha paciência!

FICHA

PLATAFORMA: PS2
PRODUTORA: Konami
GÊNERO: Esporte
JOGADORES: 1 a 8
NOTA: 9.0

Na versão 2008 não existem apenas os torneios de sempre: os jogadores mais empenhados podem encarar as missões especiais do modo World Tour

CONTROLE

No ataque
L3: movimentar o jogador
R3: passe manual
●: chute longo/cruzamento
✖: passe
▲: passe longo
■: chutar para o gol/cabeceio
L1: seleciona jogador
L2: mudar estratégia
R1: correr
R2: pedir passe/dribles/pular carrinhos

Adicionais
R1 + R2: cancelar qualquer movimento
L1 + ▲: passe por cobertura

Na defesa
●: carrinho
✖: tomar a bola
▲: sair com o goleiro
■ **apertado**: marca com um segundo jogador

Como Goleiro
●: aproximar o goleiro da barreira
▲: sair do gol
R1 **apertado**: sair jogando

ROTEIRO

Winning Eleven oferece grandes desafios e ferramentas para você se tornar um atleta competente. Aprenda a seguir as lições para vencer as tarefas do Training e fature pontos para gastar no Pro Evolution Shop (PES).

BEGINNERS

• Shoot (chute a Gol) - Step 1
1. Corra na direção do gol e chute.
2. Faça um passe simples e chute para o gol.

• Shoot (chute a Gol) - Step 2
1. Siga para a linha de fundo, cruze e finalize.
2. Vá na direção do goleiro, aperte ■ e, em seguida, ✖ para dribá-lo. Faça o gol.

• Attack (ataque) - Step 1
1. Passe a bola para outro jogador.
2. Use o direcional para passar a bola para o jogador mais aberto na ponta.
3. Corra com a bola na direção do gol.
4. Faça uma enfiada de bola com ▲.

• Attack (ataque) - Step 2
1. Receba a bola e toque para trás.
2. Faça um lançamento longo com ●.
3. Drible o goleiro (■ + ✖).
4. Corra até o local onde a bola parou.

DEFENCE

• Step 1
1. Segure ✖ para tomar a bola do adversário.
2. Fique na frente do oponente e bloqueie o seu caminho para roubar a bola sem fazer falta.

• Step 2
1. Recupere a bola e chute para frente.
2. Quando o atacante invadir a área, aperte ▲ para que o goleiro feche o ângulo.

INTERMEDIATE

• Shoot (chute a Gol)
1. Segure L1 e aperte ■ para chutar de cobertura quando o goleiro ficar adiantado.
2. Na entrada da área, aperte e segure ■ por alguns instantes para chutar com força.
3. Aperte ■ quando a bola pingar ou estiver no ar para chutar com efeito (bate-pronto).
4. Acerte a área vermelha dos alvos e acumule mais de 1.000 pontos.

• Pass (toque)
1. Segure L1 e aperte ▲ para toque aéreo.
2. Segure L1, toque e aperte ▲.
3. Acumule 1.000 pontos em lançamentos.

• Dribbling (drible)
1. Corra para a linha de fundo com R1, use R2 para driblar e cruze na área.
2. Faça um movimento de 360° no sentido horário com o analógico direito para driblar.
3. Na linha de fundo, segure R2, dê um toque no analógico esquerdo para adiantar e cruze.
4. Perto do marcador, segure R2 e mova o analógico para direita e para frente.

• Attack (ataque)
1. Ao receber um toque rasteiro, segure R1 para furar e chute com outro jogador.
2. Aperte R1 para alcançar a bola e chute.
3. Cobre o escanteio e faça o gol.
4. Cobre outro escanteio e finalize.
5. Antes de receber a bola, aperte R1/R2 para mudar a direção da arrancada.

• Defence (defesa)
1. Segure ■ para chamar apoio.
2. Fique entre os dois atacantes e aperte ● para dar um carrinho e interceptar o passe.
3. Permaneça próximo ao atacante, sem relar nele ou na bola, e apenas cerque para impedir a progressão dele enquanto sua defesa volta.
4. Aperte ● e dê um carrinho limpo.

TÉCNICAS

Só vencer não basta: há que jogar bonito e ser eficiente. Aprenda as melhores táticas para driblar e cobrar faltas.

• Drible em alta velocidade
Aperte R1 várias vezes seguidas para adiantar a bola e se desvencilhar do marcador.

• Corte
Aperte R2 e aponte para os lados com o analógico direito para executar o corte.

• Corte seco
Aperte ■ e, em seguida, ✖ para fingir que vai chutar e fazer o corte seco para o lado.

• Pedalada
Bancar o Robinho é fácil (pelo menos no game), basta apertar L1 repetidamente.

• Pedalada + Ginga
Aperte L1 repetidamente para pedalar e complete com R1 para adiantar a bola e deixar o adversário para trás.

• Pedalada Turbo
Aperte R2 várias vezes seguidas para executar pedaladas mais rápidas.

• 360°
Faça um giro completo com o direcional analógico direito para girar sobre a bola.

• Elástico
Aperte R2 três vezes seguidas para fingir que vai tocar a bola para um lado e sair para o outro. Só os atletas habilidosos conseguem.

• Puxadinha
Segure R2 e aperte ← com o jogador parado para puxar a bola com categoria.

• 1 - 2
Aperte L1 + ✖ para tocar e aperte ✖ em seguida para completar a triangulação.

• 1 - 2 no alto
Aperte L1 + ✖ e complete com ● para fazer uma tabelinha aérea.

COBRANÇA DE FALTA

• Até 20 metros de distância
Você pode sentar o pé e deixar o analógico apontando para cima na hora do chute ou tenta tirar da barreira, cobrando com menos força (50% da barra de força) e segurar o analógico direito para baixo.

• Até 25 metros de distância
Escolha um jogador habilidoso e com boa pontuação de chute. Mire um pouco para fora da barreira, segure o analógico direito para cima, chute com %0% da barra de força e acrescente efeito com o analógico direito.

△ MOEDA VIRTUAL

Durante a partida, é possível acumular pontos chamados PES. Eles servem de moeda para que você possa liberar novos estádios, jogadores e uniformes no Pro Evolution Shopping. Esses pontos são acumulados em todos os campeonatos e até no treinamento. Fique de olho e acumule o máximo que puder.

• **Do "meio da rua"**
Cobranças com mais de 25 metros de distância funcionam melhor com jogadas ensaiadas ou, caso tenha um grande batedor no time, segure o direcional analógico para cima e encha a barra de fora até o talo.

• **Cobrança de falta nas laterais**
Chame um segundo batedor (L1 + R1) na hora da falta e aperte L1 + ✖ para rolar a bola para o segundo batedor e cruze.

• **Falta contra o.seu time**
Segure ■ para fazer os jogadores da barreira pularem ou aperte ● para antecipar a cobrança.

FORMAÇÕES TÁTICAS

Conheça as melhores formações táticas e como elas podem ajudá-lo.

• **4-5-1:** ótimo para segurar um resultado positivo, mas dificulta a criação de ataques. Use apenas em jogos contra equipes muito ofensivas e com jogadores habilidosos.
• **4-4-2:** garante um time equilibrado, porém funciona com a atuação de grandes atacantes.
• **4-3-3:** cria mais possibilidades de chegar ao gol adversário, porém pode deixar o meio-campo vazio.
• **3-6-1:** o seu time domina o meio-campo, mas deixa os defensores e laterais vulneráveis.
• **3-5-2:** time com marcação forte no meio de campo. Sua zaga fica enfraquecida.
• **3-4-3:** os jogadores se espalham melhor pelo campo, mas desguarnecem as laterais.
• **5-4-1:** cria uma retranca para segurar o placar. É difícil criar ataques nesta tática.
• **5-3-2:** protege a defesa sem precisar abdicar do ataque. Neste esquema tático, o seu meio-campo fica mais vazio.

MODALIDADES

World Tour
É a espinha dorsal do game. Aqui você escolhe um time qualquer e deve passar por várias provas contra clubes de todo o planeta. Existem missões em que é necessário ganhar com mais de dois gols de vantagem, virar um jogo que já começa no segundo tempo, etc.

Community
Registra o nome, tipo sangüíneo e signo de todos os seus amigos para fazer um supercampeonato com direito a estatísticas de membro registrado. É possível disputar liga, copa, amistosos, ver quem acerta mais chutes no gol, cobranças de faltas e pênaltis.

Master League
Aqui você banca o técnico do time, jogador e cartola do clube, já que, além das vitórias dentro de campo, é necessário conseguir boas contratações e manter as contas da agremiação em dia. Infelizmente, esse modo já caiu na mesmice, mas ainda assim pode divertir. Para encontrar bons jogadores para contratar sem gastar fortunas, faça o seguinte:
1. Escolha um time qualquer na tela de configuração da ML e selecione Yes para mostrar a futura evolução dos jogadores (opção inferior);
2. No menu principal da Master League, escolha a seção Team Information, vá até a última opção e selecione um jogador. Fique esperto na linha vermelha: ela sempre deve subir com o passar do tempo e indica quais jogadores evoluem mais em menos tempo.

Edit Mode
Se você quiser saber o nome correto dos jogadores ocidentais, existe um truque velho, mas muito útil dentro do modo de edição. Vá a Edit Player, escolha um time e o jogador para editar; escolha a primeira opção e vá até a terceira. Anote o nome, volte uma tela, entre na primeira opção e substitua o nome em escrita japonesa pelas letras romanas (terceira opção da esquerda).

WORLD TOUR

Veja a seguir como vencer absolutamente todas as missões deste modo. Cada prova vale 50 PES e o total de pontos disponíveis somando tudo é 14.400. Os minutos entre parênteses indicam o tempo restante de cada prova e você deve cumpri-los mesmo antecipando os objetivos.

• **Asia Oceania Round. 1.000 PES**
1. Win Comfortably (90 minutos)
Basta vencer o jogo.

Vencer partidas de virada e fazer gols sob certas circunstâncias são as missões mais fáceis. Derrotar o seu adversário sem causar uma falta é um terror

SIGLAS

Entenda as legendas que aparecem nos menus do jogo:
GK (Goal Keeper): goleiro
CB (Centre Back): zagueiro
SB (Side Back): lateral
DMF (Defensive Midfield): volante
SMF (Side Midfield): meio-campista que joga pelas laterais
CMF (Central Midfielder): meio-campista de criação
AMF (Attacking Midfield): meio-campo ofensivo
WB (Wing Back): atacante que joga pelas laterais
SS (Secondary Striker): atacante complementar
CF (Center Forward): centroavante

• **African Round. 1.000 PES**
2. Starting Players Only (45 minutos)
Vença sem fazer substituições.

3. Avoid the Offside Trap (90 minutos)
Vença a partida sem ficar em posição de impedimento nenhuma vez.

4. Last 15 Mins (15 minutos)
Ganhe a partida.

• **North / Central American and Caribbean Round - 1.000 PES**
5. Score Withs a Substitute (30 minutos)
Faça uma substituição e marque o gol da vitória com o jogador que entrou.

6. All About Defence (45 minutos)
Vença sem tomar nenhum cartão.

7. Add Variation to your Attack (90 minutos)
Vença com dois ou mais de gols de vantagem.

• **South American Round - 1.000 PES**
8. Individual Brilliance (30 minutos)
Vença a partida. Seu jogador precisa conduzir a bola por pelo menos 30 metros e fazer o gol para cumprir esta missão.

9. Penalty Shootout
Derrote o adversário na disputa de pênaltis.

10. Shoot On Sight (90 minutos)
Vença. Acerte dez chutes com 60% de precisão.

11. Attack Down the Wings (90 minutos)
Ganhe com pelo menos dois gols recebidos de cruzamento.

12. Watch Your Stamina (45 minutos)
Vença com jogadores cansados.

13. Comeback (45 minutos.)
Vença a partida de virada.

• European Round A - 1.000 PES
14. Good Teamwork (90 minutos)
Vença a partida com, no mínimo, índice de 60% de posse de bola.

15. Managers Orders (90 minutos)
Vença a partida sem alterar nada no seu time.

16. Overcome Player Deficit (45 Minutos)
Ganhe o jogo com dois jogadores a menos.

17. Adverse Player Condition (90 minutos)
Vença com todos jogadores em má condição.

18. Put Away Your Chances (30 minutos)
Vença chutando apenas quatro vezes no gol.

19. Score From a Quick Attack (5 minutos)
Ganhe com um gol super-rápido.

• European Round B - 1.000 PES
20. Get a Clean Sheet (90 minutos)
Vença sem tomar nenhum cartão.

21. Shot Accuracy (30 minutos)
Vença chutando 70% das bolas no alvo e com pelo menos cinco chutes.

22. No Key Players (30 minutos)
Vença sem fazer nenhuma substituição.

23. Take Advantage of Limited Chances
Vença com menos de 40% de posse de bola.
24. Score From Openplay (90 Minutos)
Vença com dois gols vindos de passes.

25. Injured Players (90 minutos)
Vença com todos os jogadores machucados.

• European Round C - 1.000 PES
26. Watch your Discipline (45 minutos)
Vire o jogo com jogadores cansados e não faça nenhuma substituição.

27. Dribble the GK (90 minutos)
Drible o goleiro e faça o gol. Vença.

28. Change the game with a Substitution
Faça apenas uma só substituição e vença com um gol feito pelo substituto.

29. Accurate Passing (90 Minutos)
Vença o jogo com 85% de passes corretos.

30. Score a Hat-Trick (90 Minutos)
Vença o jogo com três gols do mesmo jogador.

31. Take Advantage of Limited Chances 2
Vença de virada com menos de 40% de posse de bola.

• European Round D - 2.000 PES
32. Win as a Team (45 Minutos)
Vença com um gol feito por um jogador titular e outro feito por um reserva.

33. Watch Your Stamina 2 (45 minutos)
Vença o jogo com seus jogadores cansados.

34. Repel Opposition Attacks (75 minutos)
Vença. Deixe o adversário chutar pelo menos dez vezes no seu gol.

35. Score From Distance (90 minutos)
Vença. Faça um gol a, no mínimo, 25 metros de distância.

36. Completely Dominate Opposition
Vença com três gols de vantagema, sem fazer mais de três faltas e sem tomar cartões.

37. Add Variation to Your Attack 2 (45 minutos)
Vença a partida com três ou mais gols de vantagem.

• Selection Round - 2.000 PES
38. Score From Open Play 2
Vença com três gols na seguinte condição: receba o passe de um companheiro e bata de primeira.

39. Major Comeback (45 Minutos)
Vença de virada.

40. Win a Tempestuous Encounter (45 min.)
Vença de virada. O seu time está perdendo de um gol, com três jogadores expulsos e direito de fazer substituições.

41. Fairplay (90 Minutos)
Vença sem fazer falta ou ficar impedido.

42. Make a Difference as a Team Player
Vença controlando apenas um jogador.

• Classic Round - 2.000 PES
43. Major Victory (90 Minutos)
Vença por seis ou mais gols de vantagem. Libera o time clássico da Argentina.

44. No Radar (90 Minutos)
Vença sem o radar na tela. Libera o time clássico do Brasil.

45. Adverse Player Condition 2 (30 min.)
Vença com mais de dois gols de vantagem e com os jogadores cansados. Libera o time clássico da Inglaterra.

46. Overcome Player Deficit 2 (45 minutos)
Vença o jogo. Você está com um jogador a menos e perdendo de dois gols. Libera o time clássico da França.

47. Score From a Set-Priece (60 minutos)
Vença com pelo menos dois gols de vantagem, um deles de falta ou escanteio. Libera o time clássico da Holanda.

48. Dominate in the Air (90 minutos)
Vença com três gols de cabeça. Libera o time clássico da Alemanha

49. Go For Goal as a Team (90 Minutos)
Vença com um gol de atacante, um gol de reserva, um gol de meio-campista e um gol de zagueiro. Libera o time clássico da Itália.

• Final Round - 3.000 PES
50. Team Effort (90 minutos)
Vença o jogo sem fazer falta, com índice de acerto de 50% dos chutes no alvo, 50% ou mais de posse de bola e 80%

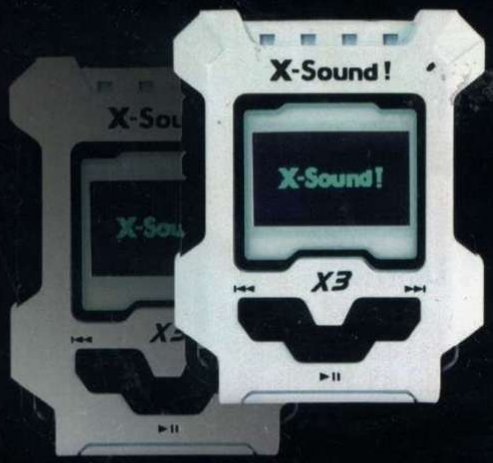
Chegue mais rápido...
O futuro está aqui !

MP4 em Aço Tela LCD 2.2

Linha Platinum

MP4 com Câmera

MP4 em Aço Tela LCD 2.0



- *Mp3;*
- *Pendrive;*
- *Gravador de Voz;*
- *Rádio FM;*
- *Grava de todas fontes de Áudio;*
- *Bateria Recarregável;*
- *Tela Oled colorida.*

MP3 X3 Innovation

X-Sound !

Bem Vindo ao Futuro

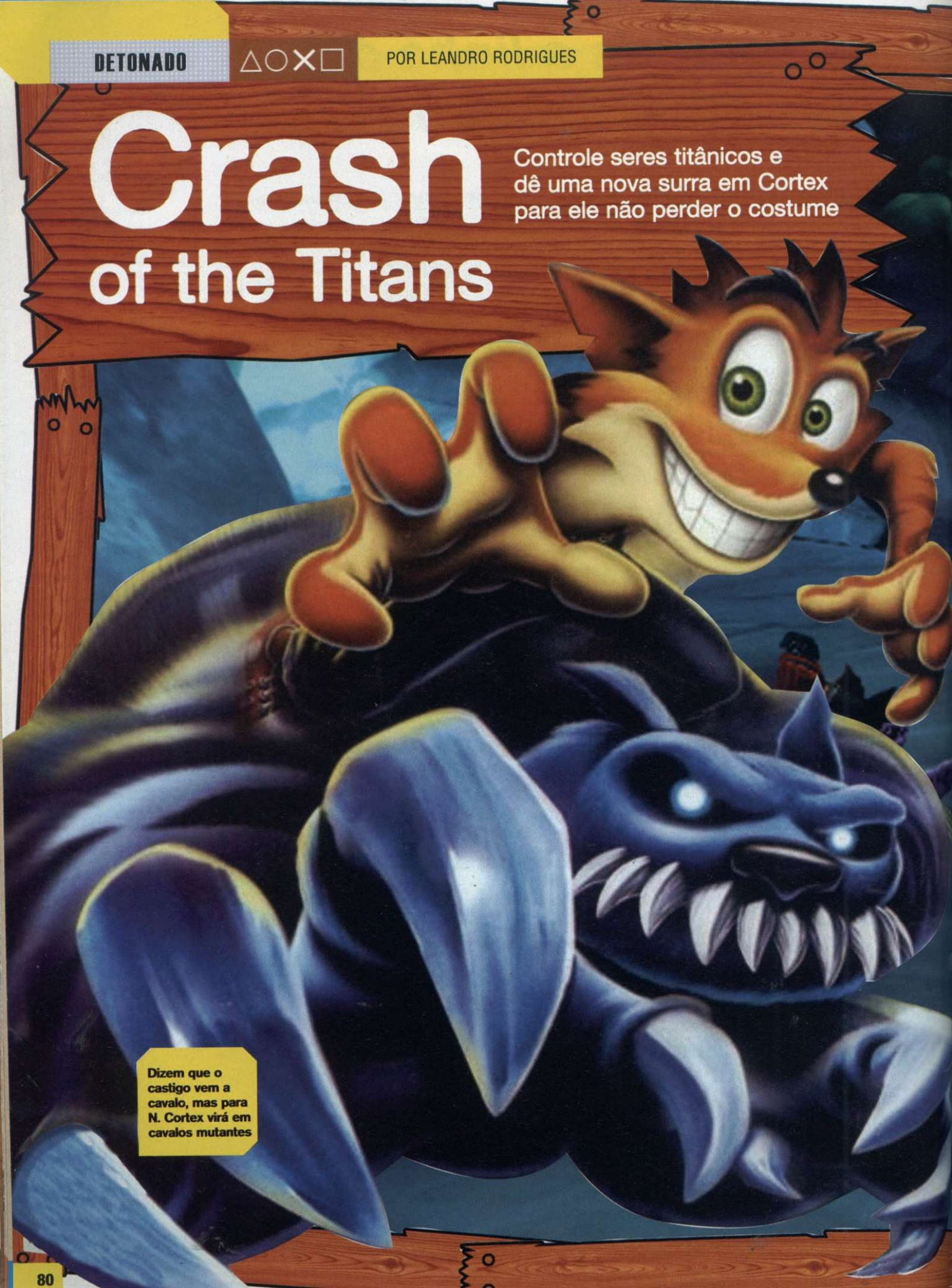
Tel: (11) 3097-0901

www.xsoundbrasil.com.br

POR LEANDRO RODRIGUES

Crash of the Titans

Controle seres titânicos e dê uma nova surra em Cortex para ele não perder o costume



Dizem que o castigo vem a cavalo, mas para N. Cortex virá em cavalos mutantes

Babão e bobão como um cachorro feliz, Crash Bandicoot certamente é um peso na vida de N. Cortex. O cientista cansou de ver seus planos geniais de dominação global frustrados pela mascote abobalhada e apelou para uma idéia bizarra. Junto com Nina, sua sobrinha, Neo Cortex criou uma engenhoca para transformar os animais da pacata ilha N. Sanity em seres titânicos e raivosos. Porém, Crash não sabe (ou não entende) o significado da palavra perigo e transformou os inimigos gigantes em poderosas montarias para chutar a bunda calejada de Neo Cortex.

Quase todos os inimigos de grande porte da fauna bizarra de *Crash of the Titans* são domesticáveis. Tudo o que você precisa fazer é descer uns belos sopapos nas criaturas para enfranquecê-las e montar sem medo. Além da vantagem óbvia – usar o poder, muscular dos monstrões a seu favor – é possível usufruir das habilidades especiais de cada um. Sem esse recurso, é praticamente impossível, e chato, terminar o jogo. Montar na bicharada (epa!) também libera extras. Por exemplo: é preciso montar em 50 gorilas gigantes para destravar a criatura. Ou seja, depois de realizar essa tarefa, você pode voltar a jogar a mesma fase usando o gorila como personagem controlável e sem ninguém nas costas (afinal, o Crash precisa de folgas regulares para correr atrás do próprio rabo e praticar as suas "dancinhas" indecentes).

CRASH "NORRIS" BANDICOOT

Crash também sabe se virar sozinho. Com vários movimentos inéditos (veja a tabela à direita), o herói consegue fazer muito mais acrobacias e detona com combos estilosos. Há até uma "voadora giratória" inspirada no popular golpe assinado pelo ator Chuck Norris, o Norris Roundhouse.

Todas as novidades ficam mais divertidas no modo cooperativo. Dois jogadores podem dividir as tarefas na mesma tela e cada qual controla um monstro habilitado ou dois Crashs.

A aventura é bastante linear e ainda assim agrada (como dizem os vendedores de brinquedos nos trens: "toda criança brinca, toda criança se diverte"). O trabalho maior é encontrar os extras escondidos nas vinte fases e derrotar alguns chefões mais invocados, porém nada tema: listamos todos os segredos no roteiro a seguir.

TABELA DE UPGRADES

Habilidade	Mojo Necessário
Norris RoundHouse	10.000
Old Skool	30.000
Spin Attack Upgrade	60.000
Spin Attack Upgrade	80.000
Gyro JackHammer	105.000
Slide Duration Upgrade	145.000
Health Upgrade	160.000
Slide Duration Upgrade	180.000
Double Whamy	215.000
Spin Attack Upgrade	240.000
Triple Dragon	305.000
Slide Duration Upgrade	365.000
Chin Tickler	400.000
Spin Attack Upgrade	455.000
Slide Duration Upgrade	505.000
Health Upgrade	555.000
Spin Attack Upgrade	605.000
Slide Duration Upgrade	705.000
Board Slam	810.000
Spin Dismount	910.000

FICHA

PLATAFORMAS: PS2, PSP
PRODUTORA: Radical Ent.
GÊNERO: Aventura
JOGADORES: 2
NOTA: 7,0

Nina Cortex (a dentuça à direita) prova que vilão bom é vilão feio

ROTEIRO

1. A NEW HOP

Minion Master: 65 **Spybots:** 03 **Combo:** 15

SPYBOTS

1. Passe pelo morro onde Crash fica pendurado com uma mão só.
2. Voe por dois precipicios, desça o morro e pegue o Spybot entre as raizes da árvore.
3. Após a primeira ponte, do lado direita.

BÔNUS

1. Após a área com cinco cogumelos vermelhos, suba o morro e vá à cachoeira.
Objetivo: colete 5.000 Mojos verdes.

VOODOO DOOL VERMELHO

1. Na área com cinco cogumelos vermelhos, pule no primeiro do lado direito.

SEGREDOS

Replay Episode 1 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Concept Art Episode 1
Encontre o Voodoo Doll Vermelho
Infos de Ratnician e Spike
Termine a fase
Skin Ratnician
Elimine 200 Ratnicians
Skin Spike
Suba em 50 Spikes

2. SUCCUMBING TO AGE STORY

Minion Master: 25 **Spybots:** 3 **Combo:** 45

SPYBOTS

1. Na área onde aparecem vários titãs vermelhos. Está no lado direito.
2. Acerte os alvos que liberam as pontes, suba pela rampa seguinte e pule na plataforma mais alta.
3. Colete o segundo Spybot e desça ao nivel mais baixo. Siga para o lado direito.

BÔNUS

1. Destrua os alvos que liberam as pontes, suba pela rampa e, na ponta, desça ao nivel mais baixo. Siga pela direita e suba usando as paredes como apoio até o topo, á direita.
Objetivo: use o titã local para destruir os sete alvos que estão no alto da tela.

VOODOO DOOL VERMELHO

1. Destrua os alvos que liberam as pontes, suba pela rampa e, na ponta, desça até o nivel mais baixo.

SEGREDOS

Replay Episode 2 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Concept Art Episode 2
Encontre o Voodoo Doll Vermelho
Informações sobre Goar e Snipe
Termine a fase
Skin Goar
Elimine 30 Goars
Skin Spikes
Suba em 50 Snipes

3. A ZERO'S JOURNEY

Minion Master: 80 **Spybots:** 03 **Combo:** 30

SPYBOTS

1. Entrada da floresta, do lado direito.
2. Coliseu, na caixa do lado direito.
3. Arena com uma porta de pedra. Procure o Spybot no lado esquerdo.

BÔNUS

1. Ponte de pedra, na boca no monstro.
Objetivo: eliminar todos os inimigos.

VOODOO DOOL VERMELHO

1. No coliseu, na área onde inúmeros inimigos aparecem, está escondido no vão à direita.

SEGREDOS

Replay Episode 3 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Concept Art Ep. 3
Encontre o Voodoo Doll Vermelho
Skin Halloween
Complete 50% do jogo

4. THE TEMPLE OF ZOOM

Minion Master: 30 **Spybots:** 03 **Combo:** 15

SPYBOTS

1. Área do chefe, do lado direito.
2. Área do chefe, do lado esquerdo.
3. Área do chefe, na parte superior central.

BÔNUS

1. Suba pela segunda escada da área central, siga até o circulo onde você vai enfrentar inimigos que usam máscaras como pranchas de surfe. A névoa está do lado direito.
Objetivo: pegue três máscaras douradas.

VOODOO DOOL VERMELHO

1. Faça o caminho de volta da área da segunda escada para a área central da fase.

CHEFE

Assumo o controle de um dos titãs disponiveis no local da batalha e acerte a parede que tiver repleta de inimigos. Destrua três paredes e o chefe vai fugir.

SEGREDOS

Replay Episode 4 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Concept Art Episode 4
Encontre o Voodoo Doll Vermelho
Informações sobre Yuktopus
Termine a fase

Mistura de gorila e escorpião, este monstro é um dos mutantes criados por Neo Cortex

5. THE EMERALD PITY

Minion Master: 20 **Spybots:** 03 **Combo:** 15

SPYBOTS

1. Passe pela primeira descida, entre a décima segunda e décima terceira rampa. O Spybot está no centro da tela.
2. Do lado esquerdo dos três banheiros, no local onde Crash encontra o titã que vira bola.
3. Assim que avistar a porta vermelha no final da fase, volte e vá até o alto da rampa.

BÔNUS

1. Do lado direito dos banheiros, na área onde você encontra o titã que vira uma bola.
Objetivo: pegue a máscara dourada e chute os inimigos nas bombas que estão no alto.

VOODOO DOOL VERMELHO

1. Na décima primeira rampa, do lado direito, pule e passe por cima dos galhos da árvore.

SEGREDOS

Replay Episode 6 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Concept Art Episode 6
Encontre o Voodoo Doll Vermelho
Informações sobre Shellephant
Termine a fase
Skin Shellephant
Suba em 15 Shellephant

6. DON'T EAT THE YELLOW BRICK LOAD

Minion Master: 50 **Spybots:** 03 **Combo:** 25

SPYBOTS

1. Depois da cachoeira, procure-o no lado esquerdo do banheiro.
2. À direita dos tocos de madeira.
3. Passe pelo primeiro portão com o titã elefante e destrua os banheiros do lado direito.

BÔNUS

1. Passe pelo banheiro e procure com atenção na área à direita da ladeira.
Objetivo: elimine todos os inimigos do local antes que esgote o limite de tempo.

VOODOO DOOL VERMELHO

1. Procure por ele nos tocos de madeira do lado esquerdo da tela. É bastante fácil encontrá-lo.

SEGREDOS

Replay Episode 5 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Concept Art Episode 5
Encontre o Voodoo Doll Vermelho
Infos sobre Koo-Ala e Rhinoroller
Termine a fase
Skin Koo-Alas
Elimine 150 Koo-Alas
Skin Rhinorollers
Suba em 30 Rhinorollers

7. THE BLIZZARD OF CLAWS

Minion Master: 50 **Spybots:** 03 **Combo:** 25

SPYBOTS
1. Na passagem depois da primeira caverna.
2. À direita da segunda bola azul, antes da segunda aranha metálica.
3. Após escalar a montanha, no lado esquerdo.
BÔNUS
1. Suba a montanha e pule no precipício.
Objetivo: coletar 5.000 mil Mojos verdes.
VOODOO DOOL VERMELHO
1. No local onde você encontrou o tigre pela primeira vez, procure à esquerda do portão.

SEGREDOS

Replay Episode 7 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Concept Art Episode 7
Encontre o Voodoo Doll Vermelho
Informações sobre Mangmadon
Termine a fase
Skin Magmadons
Suba em 50 Magmadons

EPISÓDIO 8 – LIFE'S A BEACH

Minion Master: 15 **Spybots:** 03 **Combo:** 40

SPYBOTS
1. Passe pela pedra. Está no lado direito.
2. Entre as caixas, antes de subir o morro.
3. Após a ladeira, na cachoeira à esquerda.
BÔNUS
1. Suba o morro. Está no alto, à direita.
Objetivo: elimine todos os inimigos.
VOODOO DOOL VERMELHO
1. No início da fase, na árvore à direita.

SEGREDOS

Replay Episode 8 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Concept Art Episode 8
Encontre o Voodoo Doll Vermelho
Infos sobre Doom Monkey e Stench
Termine a fase
Skin Doom Monkey
Elimine 300 Doom Monkey
Skin Stench
Suba em 50 Stench

9. OPERATION OVERBOARD

Minion Master: 40 **Spybots:** 03 **Combo:** 50

SPYBOTS
1. No confronto contra o titã azul, no canto superior esquerdo do portão.
2. Ao chegar à bifurcação dos túneis, escolha o túnel da esquerda.
3. Na área verde, no canto direito.
BÔNUS
1. Desça pelos túneis e vá para a esquerda.
Objetivo: destrua as sete bombas.
VOODOO DOOL VERMELHO
1. No começo da fase, do lado direito.

SEGREDOS

Replay Episode 9 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Concept Art Ep. 9
Encontre o Voodoo Doll Vermelho
Informações sobre Sludge e Scorporilla
Termine a fase
Skin Sludge
Suba em 50 Sludges
Skin Stench

10. A SLUDGE TOO FAR

Minion Master: 20 **Spybots:** 03 **Combo:** 15

SPYBOTS
1/2/3. Use o gigante da área final para acertar os Spybots no alto.
BÔNUS
1. Antes da porta de metal gigante, à direita.
Objetivo: elimine todos os adversários.
VOODOO DOOL VERMELHO
1. Atrás da planta rosa, após os corrimões.

SEGREDOS

Replay Episode 10 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Concept Art Ep. 10
Encontre o Voodoo Doll Vermelho

11. SHOCK AND AWESOME

Minion Master: 130 **Spybots:** 03 **King:** 20

SPYBOTS
1. À direita da escada gigante.
2. Está na última sala do escritório.
3. Na área dos armários. O Spybot está sobre o último armário da direita.

BÔNUS
1. Na área dos armários, à direita.
Objetivo: use o titã gigante para eliminar as rochas e abrir a ponte no fundo da tela.
VOODOO DOOL VERMELHO
1. À esquerda da escada gigante.

SEGREDOS

Replay Episode 11 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Libera o Concept Art Ep. 11
Encontre o Voodoo Doll Vermelho
Informações Sobre o Ratcicle
Termine a fase
Skin Ratcible
Suba em 50 Ratcicle

EPISÓDIO 12 – WEAPONS OF MASS CONSTRUCTION

Minion Master: 35 **Spybots:** 03 **Combo:** 20

SPYBOTS
1. Procure no lado esquerdo da área das plataformas móveis.
2. Vá até a área das plataformas móveis e investigue o lado direito, ao fundo.
3. Na área circular, entre os jatos de fogo.

Neo Cortex é o gênio do mal, cientista louco de plantão e vítima padrão da série

BÔNUS
1. Entre as duas arenas voadoras, siga para o canto direito e vá atrás da máquina.
Objetivo: pegar 10.000 Mojo verdes.
VOODOO DOOL VERMELHO
1. Dê um pulo duplo no exato local onde começa a fase.

SEGREDOS

Replay Episode 12 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Concept Art Ep. 12
Encontre o Voodoo Doll Vermelho

13. DOOMRAKER

Minion Master: 35 **Spybots:** 03 **Combo:** 15

SPYBOTS
1. Desça a rampa inicial e vá à esquerda.
2. Após as pontes sob a lava, à esquerda.
3. Após a porta, à esquerda na ponte.
BÔNUS
1. Logo após a primeira porta, à direita.
Objetivo: colete seis máscaras douradas.
VOODOO DOOL VERMELHO
1. Após as pontes na lava, no lado direito.

SEGREDOS

Replay Episode 13 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Libera o Concept Art Ep. 13
Encontre o Voodoo Doll Vermelho

14. FAMILY TREE

Minion Master: 55 **Spybots:** 03 **Combo:** 35

SPYBOTS
1. À direita do portal vermelho.
2. Em frente às plataformas, à direita.
3. À esquerda do segundo portal vermelho.
BÔNUS
1. Após todas as ladeiras, do lado direito. Use o gigante para destruir 25 inimigos.
VOODOO DOOL VERMELHO
1. Durante a escalada do começo da fase.

SEGREDOS

Replay Episode 14 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Concept Art Ep. 14
Encontre o Voodoo Doll Vermelho
Infos sobre Voodoo Bunny e Batler
Termine a fase
Skin Voodoo Bunny
Elimine 200 Voodoo Bunny
Skin Batler
Suba em 35 Batler

15. CALAMITY VILLE

Minion Master: 40 **Spybots:** 03 **Combo:** 20

SPYBOTS
1. Passe pela primeira porta vermelha e procure o Spybot no meio da descida.
2. Suba pelas escadas e pegue-o na árvore.
3. À esquerdo da porta do final da fase.
BÔNUS
1. À direita das plantas verdes, após a ladeira.
Objetivo: elimine todos os adversários.
VOODOO DOOL VERMELHO
1. Nas flores verdes, perto das plataformas.

SEGREDOS

Replay Episode 15 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Concept Art Ep. 15
Encontre o Voodoo Doll Vermelho

16. TIMBER TRIALS

Minion Master: 65 **Spybots:** 03 **Combo:** 25

SPYBOTS
1. Após a primeira corrente, à direita.
2. Após a segunda corrente, à direita.
3. Após a terceira corrente, à esquerda.
BÔNUS
1. Após a terceira corrente, à esquerda.
Objetivo: eliminar todos os inimigos.
VOODOO DOOL VERMELHO
1. No começo da primeira rampa.

SEGREDOS

Replay Episode 16 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Concept Art Episode 16
Encontre o Voodoo Doll Vermelho

17. A DOLT EDUMENTION

Minion Master: 19 **Spybots:** 03 **Combo:** 30

SPYBOTS
1. Após as celas suspensas, está à esquerda.
2. Após as plataformas, na ponte à direita.
3. À direita da entrada do calabouço.
BÔNUS
1. Após as plataformas de energia. Está no final da ponte, do lado esquerdo.
Objetivo: elimine oito bombas usando o titã.
VOODOO DOOL VERMELHO
1. Passe pelas plataformas de energia e procure na ponte do lado direito.
CHEFE
Elimine os vampiros, suba neles e ataque com tufões (■). Quando o botão aparecer, suba no gigante e destrua as torres. Repita o processo.

SEGREDOS

Replay Episode 17 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Concept Art Episode 17
Encontre o Voodoo Doll Vermelho
Infos sobre EE-Lectric e Uka Uka
Termine a fase
Skin EE-Lectric
Suba em 50 EE-Lectric

18. WAR OF THE WHIRLS

Minion Master: 25 **Spybots:** 03 **Combo:** 35

SPYBOTS
1. No quarto do lado esquerdo, no início.
2. Na sala da grande batalha, do lado direito.
3. Na sala do piano.
BÔNUS
1. Na cama do quarto do lado esquerdo.
Objetivo: colete oito máscaras douradas.
VOODOO DOOL VERMELHO
1. Na sala do piano, sobre o trono.

SEGREDOS

Replay Episode 18 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Concept Art Ep. 18
Encontre o Voodoo Doll Vermelho
Informações sobre Bratgirl
Termine a fase
Skin Bratgirl

Pobres vilões traumatizados após sofrer abusos nas mãos de Crash

19. MINORITY RAPPORT

Minion Master: 65 **Spybots:** 03 **Combo:** 80

SPYBOTS

1. Na área redonda onde existem porcas sobre a lava, no lado direito.
2. Depois do túnel, passe pelas plataformas giratórias, do lado esquerdo.
3. Do lado direito antes da porta final.

BÔNUS

1. Na sala da lava, desça ao nível mais baixo e siga para a plataforma do lado direito.
Objetivo: destrua oito bombas.

VOODOO DOOL VERMELHO

1. Durante a descida pelo túnel.

DESTRAVÁVEIS

Replay Episode 19 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Concept Art Episode 19
Encontre o Voodoo Doll Vermelho

20. REVENGEANCE 2: THE REVENGICIDE

Minion Master: 35 **Spybots:** 03 **Combo:** 80

SPYBOTS

1, 2 e 3: todos estão na primeira plataforma redonda, atrás das máquinas.
2. Depois do túnel, passe pelas plataformas giratórias, do lado esquerdo.
3. Do lado direito antes da porta final.

BÔNUS

1. No segundo nível das vigas de aço.
Objetivo: elimine todos os inimigos.

VOODOO DOOL VERMELHO

1. No segundo nível das vigas de aço.

CHEFE

Acerte os inimigos menores (vampiros e rinocerontes). Suba nestes monstros e use-os para acertar o gorila. No controle do gorila, vá de encontro ao robô gigante e ataque com golpes simples (✖). Assim que ele se transformar em uma aranha metálica, segure o botão de defesa (R1) e espere o raio cessar. Contra-ataque até que o símbolo apareça sobre a cabeça dele, então suba nele e aperte ■ para virar a aranha e acertar o raio em uma das engrenagens. Destrua mais duas engrenagens para ver a animação final.

DESTRAVÁVEIS

Replay Episode 20 - Mojo Room
Termine a fase Bônus
Concept Art Episode 20
Encontre o Voodoo Doll Vermelho

Os mutantes adoram fazer pose, mas no final acabam como montaria do herói

POR LEANDRO RODRIGUES

Heavenly Sword

O game de ação mais explosivo de Play 3 revela sua originalidade

Heavenly Sword transpira criatividade artística em sua série animada e, principalmente, nas exuberantes artes do game

Alguns games criam expectativa excessiva entre os jogadores graças a campanhas de marketing competentes, pela semelhança com algum jogo de sucesso ou pelos dois fatores combinados, o que é o caso de *Heavenly Sword*. Inspirado em *God of War* e apoiado por uma campanha massiva, *HS* contou até com a distribuição de uma série animada fabulosa na PlayStation Network.

△ PROFISSIONAL

Heavenly Sword contou com um apurado sistema de capturas de movimentos e imagens. Andy Serkis, o Gollum da trilogia *O Senhor dos Anéis*, serviu como modelo para criar os movimentos dos personagens e também emprestou sua voz ao psicótico Rei Bohan, um personagem marcante.

Mas a pergunta que não quer calar é: afinal, o game rivaliza com *God of War*? A resposta, infelizmente, é negativa e o épico de Kratos continua imbatível. Porém, ainda assim, *Heavenly Sword* está muito acima da média e impressiona.

Basta parar alguns minutos na frente da TV e assistir a uma animação do game para perceber que há algo diferente nele. A preocupação com a captura de imagens e movimentos foi grandiosa e o resultado são personagens capazes de transmitir suas emoções mesmo quando não estão falando. Essa preocupação também fica evidente durante os combos desferidos pela protagonista, Nariko. Acompanhar a moçoila descendo o braço (e as pernas) em cima de um batalhão de inimigos é comparável a assistir a uma exibição de um espetáculo de balé. E acredite, mesmo assim, a brutalidade dos golpes é espantosa. Toda essa pancadaria, claro, é acompanhada pela força da *Heavenly Sword*, a arma divina e, ao mesmo tempo, amaldiçoada, da heroína.

Os golpes são divididos em três categorias: speed, range e power. O speed é ativado com L1 e aciona ataques rápidos, possibilitando jogar os inimigos para o alto e, ao movimentar o SIXAXIS rapidamente para cima, continuar o combo no ar. Já o estilo range corresponde a ataques padrão que mesclam velocidade e força. O power reserva os ataques mais devastadores de todos, mas são muito lentos. Por último, a mais impressionante habilidade: Superstyle Attack, que acumula energia em uma barra para executar ataques cheios de estilo.

FICHA

- **PLATAFORMA:** PS3
- **PRODUTORA:** Ninja Theory
- **GÊNERO:** Ação
- **JOGADORES:** 1
- **NOTA:** 8,0

Não pense que esta cena é uma animação em CG: tudo isso acontece em tempo real e Nariko encara fácil esse exército

MIRA SENSÍVEL

Os sensores de movimento do SIXAXIS, controle do PS3, só tinham feito o papel de vilões em todos os jogos para os quais foram escalados, mas em *Heavenly Sword* ele realmente funcionam e são uma das atrações. Geralmente são usados para que você possa direcionar flechas em câmera lenta até o seu destino.

Heavenly Sword foi gentilmente cedido pela Netúnia. Tel: (11) 3825-7600

OBJETIVOS EXTRAS

Nariko não monopoliza a ação e há fases nas quais você deve controlar Kai, a irmã adotiva da guerreira. Ela é uma jovem de 18 anos, completamente inconstante e infantil, mas uma notável atiradora. No controle de Kai, é possível usar de maneira admirável os sensores de movimento do SIXAXIS. Segure ■ não só para atirar, como também para controlar o objeto lançado até o seu alvo. O que pode parecer impossível nas primeiras tentativas, torna-se fácil após treinar por algum tempo e fica até divertido praticar tiro ao alvo. Nestas fases, também é possível investir alguns minutos para admirar os belíssimos cenários. Vasculhar o cenário e descobrir uma cachoeira a milhares de metros de distância já é algo surpreendente, mas experimente jogar um projétil na sua direção e acompanhar todo o trajeto até chegar lá: a sensação de liberdade é indescritível.

Finalizando, *Heavenly Sword* não pode ser considerado uma espécie de "Kratos de saia", mas é um jogo imperdível que só peca em um detalhe: é extremamente curto e dá para terminar em menos de oito horas.

A LENDA DA ESPADA AMALDIÇOADA

Reza a lenda que, há muito tempo, a Terra foi tomada pelo ódio espalhado pelas tropas de Lorde Raven. Nesta época de caos, o mundo foi salvo por um guerreiro mítico enviado pelos céus. O guerreiro sagrado portava uma espada repleta de poderes especiais, a Heavenly Sword, artefato cujo poder expurgou o mal da face da Terra. A divindidade desapareceu após cumprir o seu objetivo e deixou sua arma para trás.

A Heavenly Sword tornou-se objeto de desejo de todos os humanos ambiciosos. Porém, a espada não foi feita para ser empunhada por meros humanos e suga toda a força vital daquele que tentar possuí-la.

Para proteger a espada da humanidade e vice-e-versa, um poderoso clã foi criado para guardar a Heavenly Sword. Shen, uma grande guerreiro, é o líder do clã.

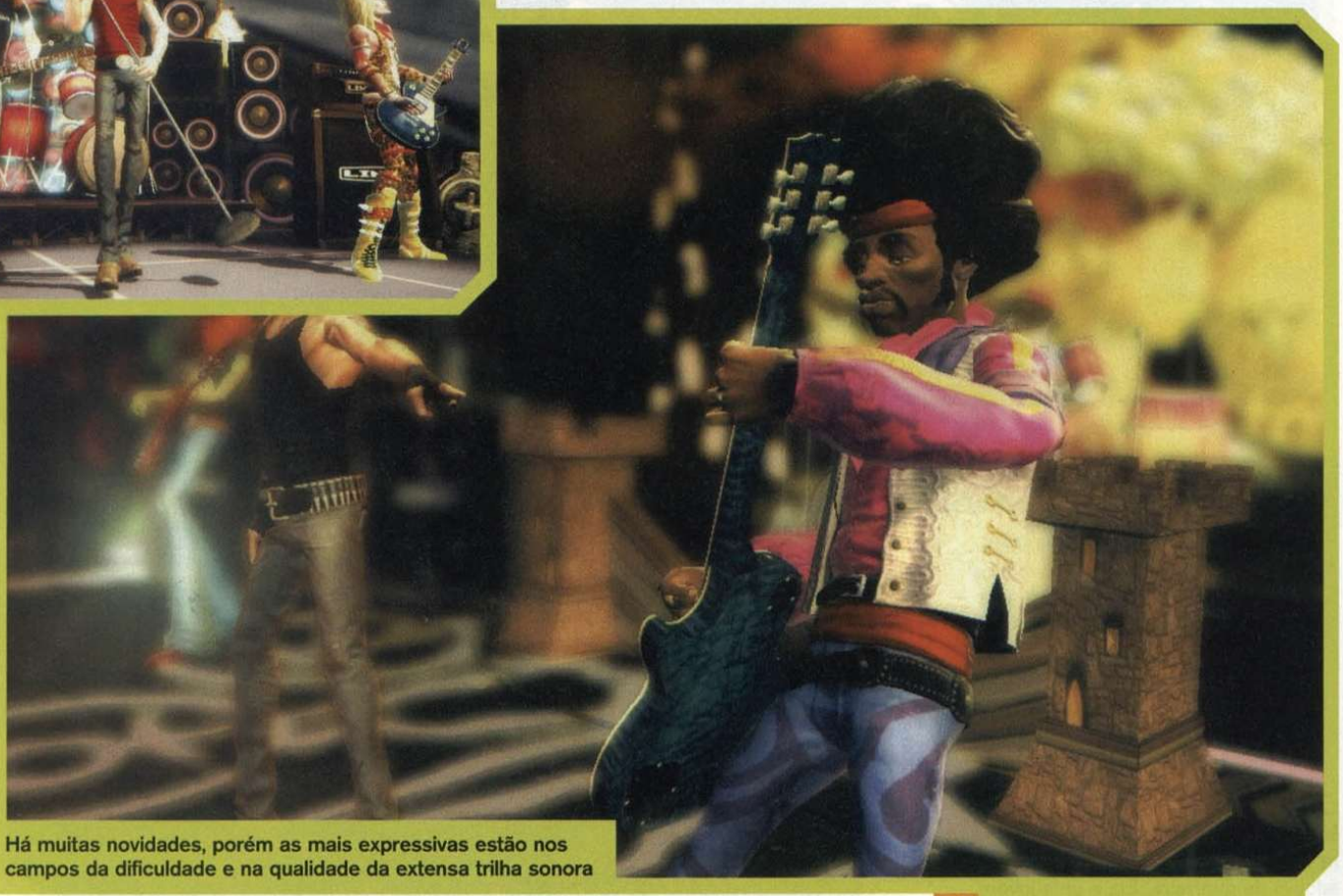
O game começa quando o clã de Shen sofre constantes ataques liderados pelo Rei Bohan, um tirano que sonha tomar posse da espada sagrada para dominar o mundo. A única esperança de sobreviver à ameaça de Bohan reside em uma profecia conhecida pelo clã: diz a lenda que um menino iria nascer e ele seria a reencarnação do divino guerreiro, destinado a liderar o clã rumo à glória. Acontece que ao invés de um garoto, nasceu Nariko, a protagonista do jogo. O seu nascimento foi visto como a destruição de toda a esperança deste povo e a garota passou a ser repudiada pelo clã.

Shen educou a menina como uma guerreira e a doutrinou em artes marciais. Quando Nariko vê seu pai ser seqüestrado por Bohan, ela toma a Heavenly Sword e, ignorando a maldição da espada, sai em busca de Bohan.

POR FERNANDO WIEK

Guitar Hero III

Enfrente os imortais do rock em um espetáculo ainda mais difícil e diversificado



Há muitas novidades, porém as mais expressivas estão nos campos da dificuldade e na qualidade da extensa trilha sonora

A expectativa que girou em torno do lançamento do terceiro show de *Guitar Hero* foi grande e não é para menos: a série passou a ser de responsabilidade da Neversoft, mais conhecida por fazer os jogos do skatista Tony Hawk. Será que essa mistura inusitada deu certo? Com algumas amostras do que estava criando, a Nerversoft amenizou a desconfiança dos fãs e, com o jogo já dominando a nossa sala de testes, podemos afirmar que *Guitar Hero* está em boas mãos.

△ ITENS DO MODO DUEL

Difficulty Up: aumenta o nível de dificuldade.
Broken string: inutiliza uma corda.
Amp Overload: causa confusão no fret board.
Whammy Bar: balance a Wahmmy Bar para escapar do efeito.
Steal Power: rouba o ataque do adversário.
Double Notes: dobra o número de notas.
Lefty Flip: troca a ordem dos botões.
Death Drain: evoca a Morte para atrapalhar.

UM DESFILE DE CELEBRIDADES

Guitar Hero mostrou competência na seleção de músicas desde a sua estréia. A nova versão caprichou ainda mais neste aspecto. Você vai encontrar monstros do rock como The Rolling Stones, Kiss, Alice Cooper, The Who, Dead Kennedys, Santana, Slayer e Guns'N Roses no repertório do game e há muito mais, o que garante uma enorme variedade de estilos.

A quantidade de canções vai desafiar o seu talento e dedicação: são 42 faixas no modo Career e outras 20 bônus. Considerando a grande variedade das bandas escolhidas, certamente você vai se identificar com muitas faixas. Algumas músicas são versões originais (Sex Pistol e Living Colour gravaram especialmente para o jogo), mas, infelizmente, a grande maioria da canções ainda é conduzida por covers. Não dá para negar que os covers são de excelente qualidade, mas nunca serão tão atraentes quanto os artistas oficiais.

○ FICHA

PLATAFORMAS: PS2/PS3
PRODUTORA: Neversoft
GÊNERO: Musical
JOGADORES: 1
NOTA: 9,0

APRESENTAÇÃO DE GALA

Criado com o uso de uma nova engine, *Guitar Hero 3* é, sem dúvida, o mais bonito da série. Os personagens têm mais detalhes e deixaram um pouco o visual cartunizado de lado em troca de uma experiência mais real para os jogadores. Os integrantes da banda tocam todas as músicas com muita precisão e sincronismo, principalmente o

Fala a verdade: é impossível não acabar contagiado pelo clima de espetáculo do game. Você vai sentir-se o próprio rockstar

vocalista, que apresenta uma sincronia labial impressionante. Os cenários também são mais detalhados, mesmo que, para isso, tenham sido sacrificados alguns efeitos de luz (pelo menos na versão PS2). Os menus também foram revistos e agora estão mais intuitivos e coloridos.

GUERRA DAS SEIS CORDAS

O sistema de jogo e os modos existentes nos games anteriores permanecem os mesmos. A principal mudança são as batalhas contra chefes especiais, uma experiência totalmente nova para os jogadores mais calejados. Entre um palco e outro do modo Career, você deve vencer um grande guitarrista e pode usar itens ativados pela fret board. Quando você conseguir um deles (cada um tem uma função, veja o quadro Itens do Modo Duel), é possível atrapalhar a vida do adversário e assim levá-lo à derrota.

Na lista de guitarristas desafiantes, estão Tom Morello (Rage Against The Machine) e Slash (ex-Guns'N Roses, hoje no Velvet Revolver). Esse empolgante modo também pode ser experimentado entre dois jogadores no modo Versus ou, no caso da versão lançada para PS3, é possível encarar disputas online contra outros competidores espalhados pelo mundo.

MUDANÇAS SINGELAS

Quando o som começa, todos que já jogaram *Guitar Hero* vão se sentir em casa: tudo está intacto. Avançando na jogatina, percebe-se que o tempo de resposta dos comandos está diferente do segundo game. Parece menos preciso em uma primeira inspeção. Outra dificuldade está em ativar o Star Power: aprenda a apertar o botão Select para dar o especial sem maiores dores de cabeça (essa dica também vai ajudá-lo no modo Duel).

A dificuldade está semelhante à vista na segunda versão, mas agora há uma diferença maior entre as dificuldades Hard e Expert. No modo mais difícil, você pode errar pouquíssimas notas se pretende terminar a música.

Guitar Hero 3 mostra que o jogo não teme a concorrência (leia-se *Rock Band*) e provavelmente irá agregar ainda mais jogadores a sua cada vez maior lista de apreciadores. A seleção de músicas extremamente eclética e os novos modos de jogo, com destaque para o multiplayer, fazem do jogo uma compra obrigatória, seja a versão para PS2 ou PS3. O rock'n roll vai rolar a noite toda, como diriam os poetas Gene Simmons e Paul Stanley.

Não espere moleza: os novos níveis de dificuldade são mais exigentes e poucos erros resultam em Game Over no Expert

POR LUIZ SIQUEIRA

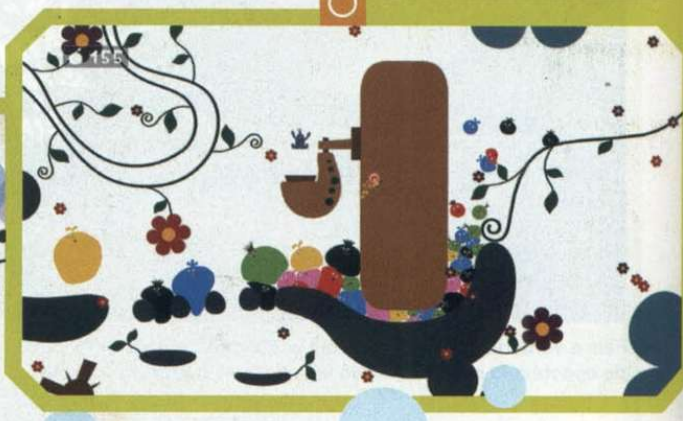
LocoRoco Cocoreccho!

Mesmo um game genial pode virar uma porcaria com novas idéias idiotas

FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Sony
GÊNERO: Ação/Plataforma
JOGADORES: 1
NOTA: 5,0

Desta vez, a missão é controlar um cursor na forma de borboleta e...



....usá-lo para acordar os LocoRocos sonecas espalhados por todos os cantos das fases

Quando foi lançado para o PSP, *LocoRoco* foi considerado um dos games mais inovadores e divertidos do portátil da Sony. No game, o objetivo era levar pequenas "bolhas falantes" (chamadas LocoRocos) para a saída de cada fase. Para movimentar a bolha era preciso apenas girar o cenário usando os botões L e R, além de juntar e separar as bolhas em momentos determinados das fases. Enfim, no PSP, *LocoRoco* é um jogo fácil de jogar, muito divertido e totalmente diferente de qualquer coisa que você já viu. Pena que tudo isso foi esquecido no PS3.

Batizada de *LocoRoco Cocoreccho*, a versão do jogo disponibilizada para o PlayStation 3 por meio da PSNetwork (US$ 7,99 + impostos) não traz nenhuma das características que tornaram o jogo um sucesso no PSP. A única coisa que se manteve no jogo são as "bolhas falantes" e o resto mudou para pior. Sim, o jogo é bonito, tem a mesma música irritante do primeiro, mas a jogabilidade, que é a alma do negócio, foi toda alterada.

No PS3, o mecanismo para avançar nas fases não envolve girar o cenário. O sistema de jogo é totalmente diferente. Existe uma pequena borboleta que você movimenta com o direcional pela fase gigantesca. Quando você chega com a borboleta a um ponto em que precisa dos LocoRocos para pular ou bater em algo, basta ficar pressionando um botão para atrair as bolhas. Isso significa que o avanço pela fase é totalmente esquizofrênico e a imprecisão dos comandos é enorme. Para piorar, em alguns pontos é necessário usar os sensores SIXAXIS do controle do PS3. Por exemplo, para fechar uma passagem de água, é preciso balançar rapidamente o controle para que um peixe gigante apareça e bloqueie um caminho.

O objetivo geral do jogo é fazer com que os LocoRocos cheguem à saída da fase. O problema é que em determinados trechos, são necessárias 15 ou 40 bolhas para poder avançar. Por isso, além de resolver os pequenos quebra-cabeças do cenário para que as bolhas possam passar, é preciso ir acordando os outros LocoRocos adormecidos pela fase. Aliás, esse é o principal desafio do game, conseguir chegar até as bolhas adormecidas e fazer as desgraçadas acordarem. A maioria está muito bem escondida ou em locais de difícil acesso, mesmo na primeira fase.

Em resumo, mesmo quem gostou muito de *LocoRoco* no PSP corre o risco de odiar esta versão para PS3. O jogo que antes era uma diversão para todas as idades, por sua simplicidade na jogabilidade, no PS3 virou artigo exclusivo para aqueles que têm muita, mas muita paciência para agüentar comandos imprecisos com uma música irritante na cabeça. Para completar o pesadelo, *LocoRoco Cocoreccho* tem uma das primeiras fases mais difíceis da história dos videogames. É possível que você fique horas até conseguir superar o primeiro estágio.

Nosso conselho é: se você quer jogar *LocoRoco*, compre um PSP, porque no PS3 o game tem chance de entrar para lista de mais chatos do console.

Conduzir uma manada de bolinhas vivas é o objetivo mais comum da versão

HOUSE GAMES
HOUSE GAMES
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME
COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA
PC
CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS
FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 12X*
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:
MasterCard
VISA
Diners Club International
AMERICAN EXPRESS
VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR
HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM
3326-0045
ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.
Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844
EM FRENTE À IGREJA STA. IFIGÊNIA
* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros
produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

POR LUIZ SIQUEIRA

Os carros de DiRT estão entre os mais realistas da atualidade e o game ainda traz simulação física avançada e reprodução cuidadosa de cenários

DiRT foi gentilmente cedido pela Netúnia. Tel: (11) 3825-7600

DiRT

Dezenas de competições para abusar da lama

FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Codemasters
GÊNERO: Simulador/Corrida
JOGADORES: 1 a 8
NOTA: 9,0

Se tem uma coisa que a produtora Codemasters sabe fazer é jogos de rally. A série *Colin McRae*, que ganhou fama nos jogos para PC, ano após ano conquistou mais fãs de simuladores de corrida por conta do realismo gráfico e físico do jogo, e tornou a Codemasters uma referência no assunto. *DiRT* é continuação da série, só quem com outro nome – o certo seria algo como "Colin McRae Rally 2007".

Assim, há duas maneiras de avaliar *DiRT*: como a continuação de uma série de sucesso ou como um novo jogo de rally. Nas duas maneiras, *DiRT* merece aplausos. Ao rodar o jogo no PS3, nos primeiros minutos já é possível perceber o visual impressionante e a simulação desafiante do jogo. Se você gostou dos gráficos de *MotorStorm*, vai babar ainda mais com *DiRT*.

Como todo bom simulador, controlar o carro em *DiRT* não é fácil. Cada veículo tem uma forma diferente de responder aos os comandos. Não basta sair acelerando, é preciso saber frear, fazer curvas derrapando, além de tomar muito cuidado com os saltos por conta das ondulações no terreno. A jogabilidade é difícil, mas nada impossível, na medida para manter você por horas e horas jogando sem parar.

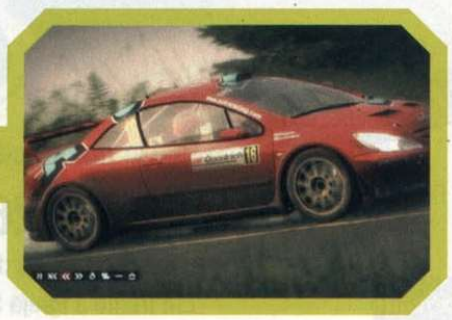
Existem dois modos de disputa: Career (carreira) e Global Rallys (disputas individuais). Nos dois modos existem diversos tipos de corrida, como Rally, Crossover, Rallycross, Rally Raid, CORR e Hill Climb. Em cada tipo de evento é utilizado um veículo diferente, com velocidade, potência e dirigibilidade única, o que aumenta ainda mais o desafio. Os rivais dentro dos eventos levam os nomes de pilotos verdadeiros como Colin McRae (que, infelizmente, faleceu em setembro, vítima de um acidente aéreo) e Travis Pastrana.

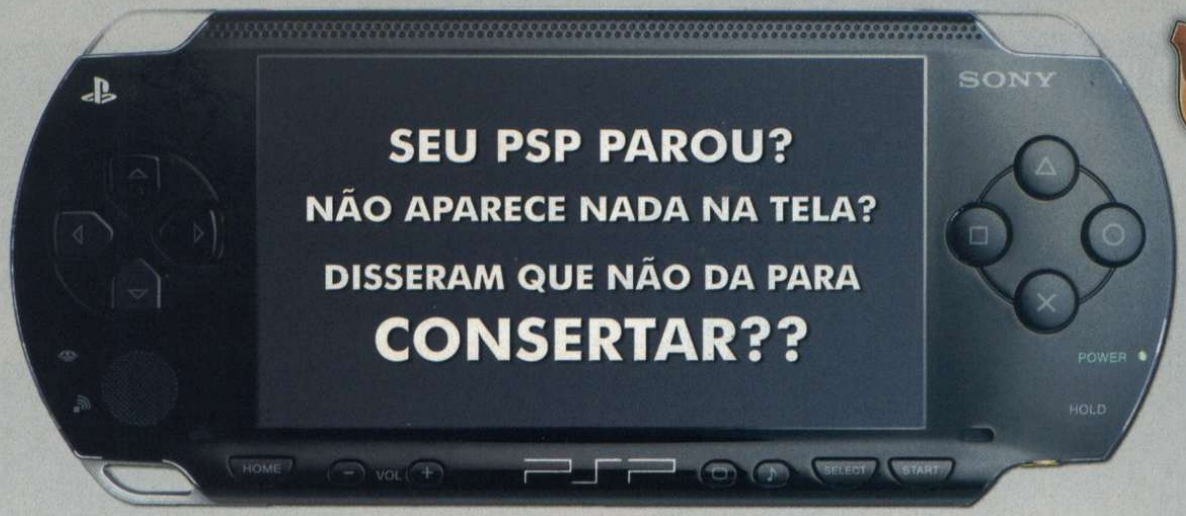
Por falar em desafio, o modo carreira tem uma pirâmide de desafios com 11 níveis diferentes. A primeira olhada para essa pirâmide assusta pelo tamanho, são dezenas de corridas diferentes até completar o modo carreira. Detalhe: se você optar por jogar na dificuldade fácil (que permite recolocar o carro na pista sempre que voar pelo desfiladeiro), mesmo completando o modo carreira, não será possível adquirir todos os carros do jogo. Isso só será possível se você não modificar a dificuldade original.

O que completa a fórmula perfeita de *DiRT* é o sistema de danos do carro. Dependendo da dificuldade selecionada, o carro pode se despedaçar mais rápido. Em algumas provas, além de se preocupar com a vitória, você precisa poupar o veículo para evitar que ele chegue totalmente destruído até o próximo estágio. Nem sempre é permitido restaurar o carro, assim dependendo do nível de estrago em uma prova, na seguinte seu carro pode ficar muito mais lento ou incontrolável.

Falar bem de *DiRT* é fácil. O jogo é cheio de virtudes. Para quem é fã de games de corrida, sem dúvida, é obrigatório. Só não vai gostar quem se acostumou muito com o estilo Arcade de *MotorStorm*. *DiRT* é um simulador, com todas suas dificuldades e realismo. Ou você gosta ou você odeia.

A visão interna mostra detalhes reais dos painéis de todos os veículos



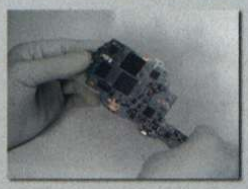
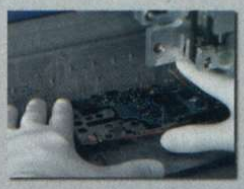
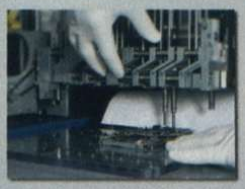


A MELHOR EM PSP DO BRASIL

ENTÃO VOCÊ PRECISA DE UM ESPECIALISTA!

O HOSPITAL DOS GAMES é a primeira assistência técnica em GAMES do **BRASIL** que:

- É especializada em todas as versões de PSP
- Recupera seu PSP de todo tipo de problema*
  (tela preta, nivel de bateria errado, analogico ruim e etc)
- Recupera qualquer modelo de PSP
  (Independente do Modelo da Placa ou Firmware)

Endereço:
Av. Rau Brasil, 25 - Cd. das flores - Osasco - SP

CENTRAL DE ATENDIMENTO HOSPITAL DOS GAMES | **(11) 3607-3468**

*Recuperação de PSP desde que os dados de identificação da placa não estejam corrompidos. Recuperamos cerca de 95% dos casos. Jesus cura, Jesus salva. Em nome dele deus pode fazer um milagre em sua vida. Só depende de você.

Gostou da propaganda?.. Foi a POWERMEDIA que fez.

POR FELIPE AZEVEDO

skate.

Cortando as asas do Homem Gavião

FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: EA
GÊNERO: Esporte
JOGADORES: 1 (4 online)
NOTA: 9,0

Não existe exagero em skate, apenas o desafio de executar manobras impressionantes, porém realistas, com habilidade e respeitando as leis da física. Fácil? De jeito nenhum

Jogar *skate.* é como voltar a 1999, quando o primeiro *Tony Hawk's Pro Skater* apareceu e tornou-se referência para todos os jogos de skate que vieram depois. Na prática, isso significa que dificilmente outro game baseado no esporte vai superar a nova franquia da EA tão cedo.

Apesar de o sistema de controle ser o recurso mais utilizado pela produtora para promover o jogo, ele é apenas um detalhe se comparado ao conjunto da obra. Usar a alavanca direita para realizar ollies e manobras de flip é uma sacada genial, mas o que faz o jogo realmente se destacar é o foco no realismo, na simulação. Tudo rola dentro das leis da física e do bom senso, portanto, não espere ver skatistas deslizando impunes por fios de alta tensão ou caindo de locais altíssimos sem sofrer um único arranhão.

A movimentação dos personagens é perfeita – e isso vale tanto para o bem quanto para o mal. Ao pular uma escada enorme e cair com o corpo um pouco para o lado, por exemplo, você vê o skatista todo torto, lutando para manter o equilíbrio e continuar de pé. Por outro lado, se errar no cálculo na hora de pular para realizar um grind (diferentemente de *Tony Hawk's*, em que não é necessário pressionar nenhum botão para fazer isso), certamente levará um chão. E com o risco de quebrar alguns ossos do corpo dependendo da violência da queda – quando isso acontece, uma imagem com todas as contusões sofridas é exibida na tela.

Os desafios e o comportamento dos skatistas têm suas peculiaridades e a cidade onde a ação acontece, San Vanelona, uma mistura de San Francisco, Vancouver e Barcelona, é extremamente realista. Cada uma das quatro áreas existentes (Suburbs, The Res, Downtown e Old Town) tem suas características únicas, mas nenhuma delas apresenta estruturas ou obstáculos que você não encontraria em cidades reais.

O sistema de combo também é bem diferente do que os fãs de *TH* estão acostumados. É que aqui o importante não é realizar freneticamente o maior número de manobras sem encostar as quatro rodinhas no chão, mas criar uma seqüência fluída e variada de movimentos para manter a barra multiplicadora sempre cheia.

Mesmo depois de completar todos os objetivos do modo principal, você fica livre para explorar a cidade e encontrar novos picos. Os modos multiplayer online também agradam e há um editor de replays para montar vídeos. É um game para quem manja de skate.

ROCK LASER

GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY

Microsoft

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

faça um upgrade

www.rocklaser.com.br

MEGASTAFF.com.br

TELEVENDAS

11 - 6954 4332 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

POR HUMBERTO MARTINEZ

Syphon Filter Logan´s Shadow

Multiplayer mais eficiente, ótimas missões solo e excelente controle arrebentam na nova versão

Uma das novas habilidades permite agarrar os inimigos e usá-los como escudo humano, porém só é possível segurá-los por alguns instantes

FICHA

PLATAFORMA: PSP
PRODUTORA: Sony
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1 (8 online)
NOTA: 9,5

Depois que migrou para o PSP, *Syphon Filter* deixou de ser uma série decadente e tornou-se a maior referência em competições multiplayer, troféu que a Sony vai conseguir manter com o fantástico *Logan´s Shadow*.

Todas as grandes ferramentas e opções que foram aprovadas em *Dark Mirror* estão presentes em *Logan´s Shadow* e muitas delas foram refinadas: sistema de chat com headset que funciona perfeitamente em competições via rede local ou internet, criação de clãs, evolução por meio de um sistema de ranking que o integra na hierarquia militar, extras desbloqueáveis e modos empolgantes de jogo como Deathmatch e Rogue Agent (competição na qual você deve capturar um equipamento e enfrentar sozinho todos os oponentes). Além de tudo, *Logan´s Shadow* traz dois novos combates online: Sabotage (um time recebe uma missão e o outro deve impedi-los de cumpri-la) e Retrieval (caça e recuperação de itens). Para completar, há diversos equipamentos e armas inéditas, como bombas plásticas que grudam no cenário. É, sem dúvida, um multiplayer portátil capaz de rivalizar com consoles de mesa.

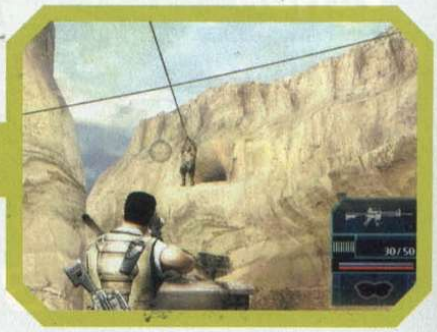
Novos efeitos de luz e detalhes deixaram o visual do game mais impressionante

DIVERSÃO PARA SOLITÁRIOS

O modo solo offline foi ofuscado pelo brilho do multiplayer, mas isso não significa que não seja uma grande atração. O agente Logan está mais versátil e, além do costumeiro tiroteio contra terroristas, participa de missões subaquáticas inéditas – neste caso, o controle é muito funcional e é possível usar arpões e outras armas para combater as ameaças.

As missões do modo história são muito desafiantes e variadas, o que garante boas horas de diversão acompanhadas pelas trilhas criadas por Azam Ali, músico que conduziu a trilha do filme *300*.

O roteiro dá o tom final e vai agradar aos os fãs das intrigas políticas que compõem a série. Desta vez, o agente vai investigar o roubo de uma misteriosa carga e a acusação de que Xian Ling, sua eterna parceira, pode ser uma agente dupla.



Disk Games

O TESOURO ESTÁ AQUI!

A agilidade no processo de entrega e a qualidade do atendimento dos profissionais da Disk Games fazem da empresa uma das líderes do mercado de diversão.

www.diskgames.com.br ou 19 3242-0541

COMPRA FÁCIL. 20x PAGUE EM ATÉ

Wii

PSP

PLAYSTATION 3

NINTENDO DS

XBOX360

www.diskgames.com.br

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas/SP

É Pura Diversão!

Disk Games

Desde 1992

19 3741.4100

VISA

100% SEGURO site

SEDEX A COBRAR

Televendas 19 3741.4100

www.diskgames.com.br

POR LEANDRO RODRIGUES

Rygar

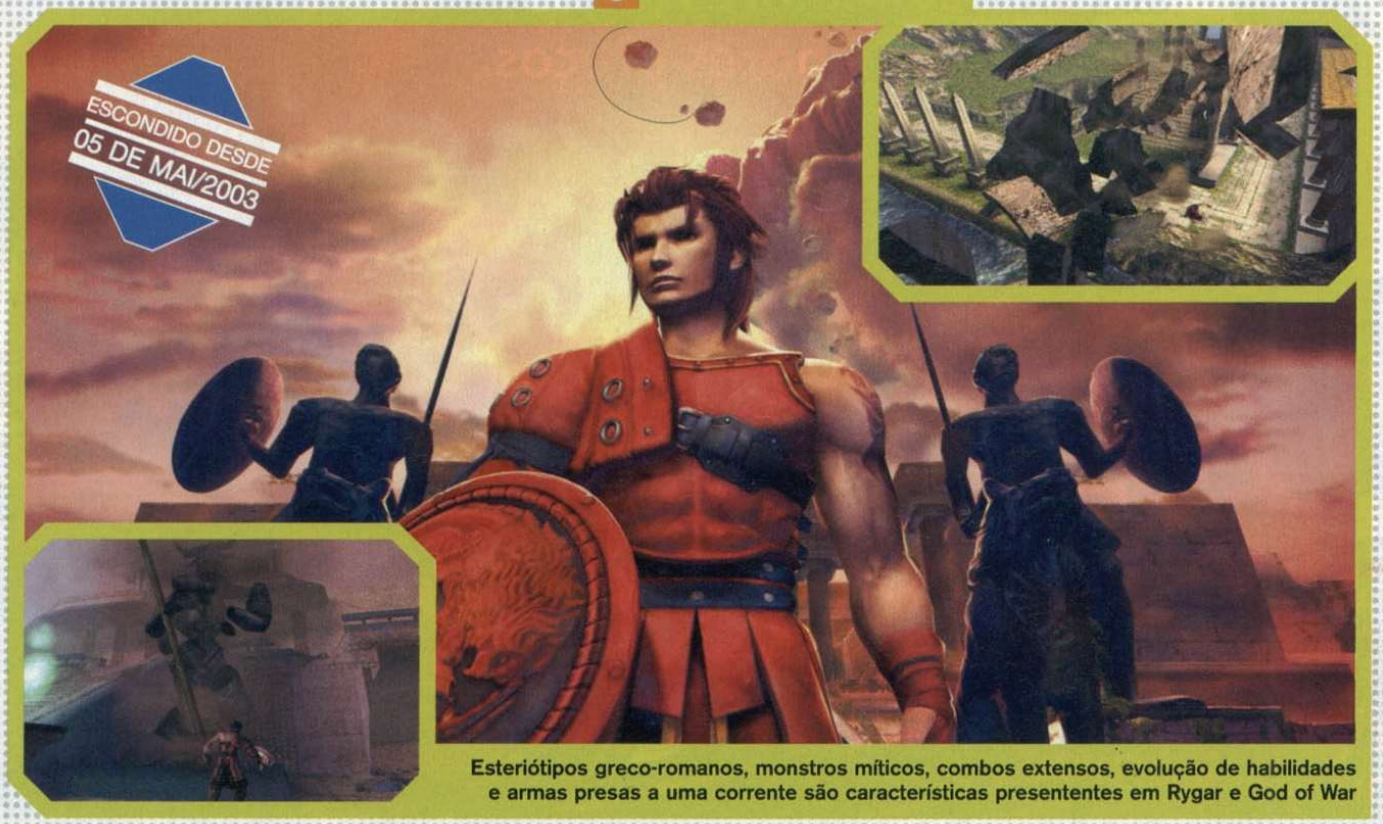
O avô de Kratos não teve a mesma sorte no PlayStation 2

FICHA

PLATAFORMA: PS2
PRODUTORA: Tecmo
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1
NOTA: 8,0

△ DIRETO DO FUNDO DO BAÚ

Nesta seção, todo mês mostraremos um jogo que poucas pessoas conhecem, indicando que o universo de jogos do PlayStation 2 ainda tem muito a ser explorado.



Esteriótipos greco-romanos, monstros míticos, combos extensos, evolução de habilidades e armas presas a uma corrente são características presententes em Rygar e God of War

Como pode um título com mais de vinte anos e passagem por vários consoles ser desconhecido? Um dos principais motivos para essa falta de popularidade é justamente a sua já avançada idade para um jogo de videogame. A primeira versão de *Rygar* saiu nos árcades, no ano de 1986. Um ano depois foi a vez do Nintendo 8 bits ganhar uma versão do título da Tecmo. Somente quinze anos depois chegou a vez do PlayStation 2 ganhar uma aventura do guerreiro. Apesar de ser um ótimo jogo, só quem conhecia a franquia ou era um aventureiro em busca de um game de qualidade deu chance a nova versão de *Rygar*. A maioria dos jogadores simplesmente ignorou o game, aproveitando títulos com campanhas de marketing mais agressivas naquela época.

A aventura de *Rygar* acontece em uma ilha no reino de Argus. O nobre guerreiro Rygar, determinado a salvar a Princesa Harmonia e levar novamente a paz à ilha, conquistou a vitória após viver grandes aventuras. Como agradecimento, a princesa mandou celebrar uma festa e condecorá-lo. O problema é que, no meio da cerimônia, um bando de monstros invadiu o local e levou a princesa para longe. Em maio a todo esse caos, Rygar jurou salvá-la.

JOGABILIDADE

Mesmo sendo desconhecido pela maioria dos jogadores atualmente, *Rygar* influenciou diretamente um dos maiores sucessos da atualidade. *God of War*, um jogo aclamado pela sua jogabilidade intuitiva e sólida bebeu muito nesta fonte. Rygar controla uma arma chamada Diskarmor, uma espécie de escudo preso por uma corrente. Por meio dos golpes desferidos com o conjunto é possível realizar mais de 50 movimentos e combos arrasadores para reduzir seus inimigos literalmente a pó. Um verdadeiro massacre (isso lembra alguém?). Para completar, os Diskarmor também ganham upgrades no decorrer do jogo, ao ponto de evoluir e se tornar um artefato letal, capaz de retalhar inimigos gigantes com apenas um golpe. Fala a verdade, Kratos deve ter jogado muito Rygar.

ISSO SIM É DESAFIO

Ao terminar *Rygar* do PS2 pela primeira vez surge uma nova opção aparece no menu principal, o Cave Nomdenoha. Este extra é uma espécie de tumba com 30 níveis diferentes. Seu objetivo, claro, é superar todos desafios e escapar vivo da enxurrada de inimigos que surgem em cada um deles. Lembrou de alguma coisa? Essa também é mais uma herança que *Rygar* deixou e foi aproveitada por *God of War* em seus modos secretos Challenge of Gods e Challenge of Titans.

PLAYSTATION 3
SONY
Detonamos o SLIM!!!
R$ 499,00*
* Promoção para pagamento á vista ,válida até o fim do estóque
A Venda nas Melhores Lojas!
RICKY Games
Av. Guarapiranga, 752 - Socorro
Tel.: 5687 - 4471
SHOPPING Fiesta
BUNKER GAMES
R. Isabel Schmidt, 153 - Santo Amaro
Tel.: 5523 - 8312
SAMPA GAMES
Praça Leonor Kaupa,100 - Jd. da Saúde
Tel.: 8267 - 8654
PLAZA SUL

PSPs especiais

Pacotes temáticos para brilhar na sua coleção

Crisis Core: Final Fantasy VII

Final Fantasy é uma febre sem data para passar e basta colocar à venda qualquer coisa sobre a série que já formam filas enormes de japoneses (sortudos) nas lojas nipônicas. Imagine o sucesso que este pacote fez ao incluir um PSP com uma ilustração oficial impressa no verso, o game *Crisis Core* e uma miniatura da espada do Cloud. Esta edição limitada serviu para comemorar o décimo aniversário de *Final Fantasy VII* e enviou para as lojas apenas 77.777 unidades. Obviamente, será mais fácil encontrar este pacote em sites de leilão.

FICHA
FABRICANTE: Sony
ONDE ENCONTRAR: www.playasia.com
PLATAFORMA: PSP
PREÇO MÉDIO: US$ 399,00

Metal Gear Solid Portable Ops

- PSP camuflado
- Jogo incluso: Metal Gear Solid Portable Ops
- Correia camuflada
- 3 broches
- Certificado da Konami

FICHA
FABRICANTE: Sony
ONDE ENCONTRAR: www.playasia.com
PLATAFORMA: PSP
PREÇO MÉDIO: US$ 399,00

Daxter Pack

- PSP Slim prata com adesivo do Daxter
- Jogo incluso: Daxter
- 1 episódio do desenho Family Guy
- Memory Stick Pro de 1GB

FICHA
FABRICANTE: Sony
ONDE ENCONTRAR: www.ebgames.com
PLATAFORMA: PSP
PREÇO MÉDIO: US$ 199,00

FICHA
FABRICANTE: Sony
ONDE ENCONTRAR: www.playasia.com
PLATAFORMA: PSP
PREÇO MÉDIO: US$ 399,00

LocoRoco Pack

- PSP branco (Ceramic White)
- Jogo incluso: LocoRoco
- Case temático

FICHA
FABRICANTE: Sony
ONDE ENCONTRAR: www.ebgames.com
PLATAFORMA: PSP
PREÇO MÉDIO: US$ 199,00

Star Wars Pack

- PSP Slim prata com adesivo do Darth Vader
- Jogo incluso: Star Wars Battlefront: Renegate Squadron
- 1 episódio do desenho Family Guy
- Memory Stick Pro de 1GB

NDS games

Desde 1989

AQUI VOCÊ ENCONTRA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA
OS MELHORES VÍDEO GAMES
E PEÇAS DO MERCADO
TEMOS OS MELHORES PREÇOS

TEMOS A TÉCNOLOGIA
PARA CONSERTO DAS
3 LUZES VERMELHAS

RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751 / 3311-9231

TELEVENDAS:
(11) 3227-2732

ACEITAMOS TODOS CARTÕES

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR / BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.BR / SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

Lista de preços

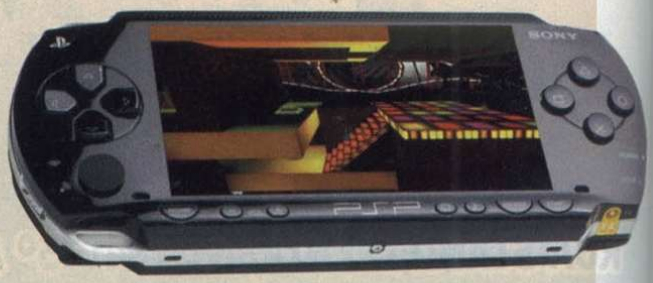
Os consoles da família PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 60 Giga), PlayStation 2 Slim, controle Dual Shock 2, Memory Card de 8 Mega e PSP (todos produtos originais da Sony).

A pesquisa de preços foi feita no dia 25 de outubro, com o dólar valendo aproximadamente R$ 1,80 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista. Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br com seu telefone e escreva "Lista de Preços" no assunto.

LOJA	TELEFONE	PS3 (60 GB)	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
ANTRAX GAMES	(11) 6694-5177	R$ 1.989,00 (60 GB)	R$ 499,00	R$ 55,00	R$ 4900	R$ 799,00
ART GAMES	(11) 6652-9996	R$ 2.100,00 (60 GB)	R$ 480,00	R$ 60,00	R$ 40,00	_____
BITS GAMES	(31) 3271-9537	R$ 2.000,00 (80 GB)	R$ 550,00	R$ 70,00	R$ 50,00	R$ 650,00
CASA DO GAME	(19) 3524-4741	_____	R$ 590,00	R$ 69,00	R$ 69,00	_____
CJ GAMES	(11) 5072-2073	R$ 1.890,00 (60 GB)	R$ 550,00	R$ 65,00	R$ 35,00	R$ 689,00
DRAGOON GAMES	(11) 3846-4375	_____	R$ 550,00	R$ 65,00	R$ 50,00	_____
ELETROMIL	(11) 3362-2306	R$ 2.190,00 (60 GB)	R$ 490,00	R$ 59,50	R$ 34,50	R$ 690,00
FAST CENTER	(11) 3227-4676	R$ 2.200,00 (80 GB)	R$ 530,00	R$ 60,00	R$ 40,00	R$ 680,00
GAMELÂNDIA	(11) 6091-0963	R$ 2.300,00 (60 GB)	R$ 550,00	R$ 65,00	R$ 49,00	R$ 690,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	R$ 2.599,00 (60 GB)	R$ 569,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 829,00
GAME WORKS	(11) 5562-2667	R$ 1.890,00 (60 GB)	R$ 489,00	R$ 45,00	R$ 55,00	_____
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045	R$ 2.280,00 (60 GB)	R$ 550,00	R$ 70,00	R$ 55,00	R$ 990,00
INFINITY	(11) 3337-7556	R$ 2.190,00 (60 GB)	R$ 549,00	R$ 59,50	R$ 39,50	R$ 649,00
INICIAL GAMES	(19) 3236-0056	R$ 2.700,00 (80 GB)	R$ 699,00	R$ 89,00	R$ 60,00	R$ 800,00
MUSEU DOS GAMES	(11) 3333-2781	R$ 2.499,00 (60 GB)	R$ 549,00	R$ 64,99	R$ 49,99	R$ 699,99
NETÚNIA	(11) 3825-7600	R$ 2.499,00 (80 GB)	R$ 699,00	R$ 89,00	R$ 89,00	R$ 649,00
NIDI	(11) 5533-6914	_____	R$ 600,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 750,00
NIKAS GAMES	(11) 3975-2737	_____	R$ 600,00	R$ 75,00	R$ 75,00	_____
PANDA GAMES	(11) 3743-2180	_____	R$ 450,00	R$ 50,00	R$ 26,00	_____
PLANET GAMES	(11) 6987-2641	R$ 2.350,00 (60 GB)	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 50,00	R$ 650,00
RDK MASTER GAMES	(11) 3362-9166	R$ 2.300,00 (60 GB)	R$ 520,00	R$ 60,00	R$ 49,00	R$ 799,00
RPG GAMES	(11) 3337-4590	R$ 2.500,00 (60 GB)	R$ 470,00	R$ 60,00	R$ 40,00	_____
ROCK LASER GAMES	(11) 6954-4332	R$ 2.000,00 (60 GB)	R$ 550,00	R$ 60,00	R$ 50,00	R$ 750,00
TECGAMES	(11) 3229-5222	R$ 2.300,00 (80 GB)	R$ 550,00	R$ 70,00	R$ 45,00	_____
TILT'S GAMES	(11) 6191-3000	R$ 2.200,00 (60 GB)	R$ 545,00	R$ 70,00	R$ 70,00	R$ 1.000,00
TROP GAMES	(19) 3272-4943	R$ 2.800,00 (60 GB)	R$ 599,00	R$ 80,00	R$ 50,00	_____
WORLD ONLINE	(11) 3698-5598	R$ 2.200,00 (80 GB)	R$ 699,00	R$ 70,00	R$ 55,00	R$ 720,00
X-TREME GAMES	(41) 3232-0605	R$ 2.700,00 (60 GB)	R$ 649,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 980,00

Comece a pechinchar atrás de um PS3, pois os jogos do console estão cada vez melhores



PSP, o portátil mais versátil do mundo, pelos melhores preços do Brasil

Dragoon Games

R$55,00*

* VÍDEO-GAMES

* VENDAS

* ASSISTÊNCIA TÉCNICA

*COMPUTADORES

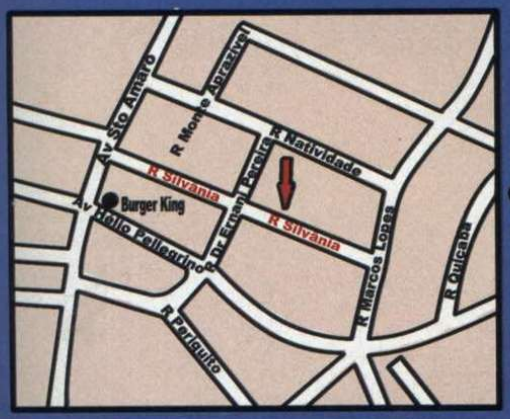
*MP3 / MP4 / I-PODS

* CURSO: CONSERTO DE VÍDEO-GAME

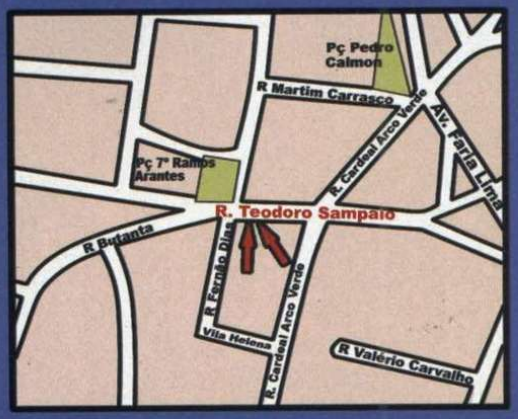
* PLAY-GAME

F: (0XX11) 3846-1470 / 3846-4375

www.dragoon.com.br



Estacionamento Grátis*



* R Silvânia, 157 - Moema - S.P.
* R Teodoro Sampaio, 2883 - Lj 23 / 24
* R Teodoro Sampaio, 2901 - Lj 05 - Pinheiros-S.P.

PSP SLIM

Mais poderoso e mais feio, o portátil perdeu o visual luxuoso para tornar-se mais acessível

PRÓXIMOS TESTES

Nesta edição você conheceu o PSP Slim e suas características. Nas próximas edições vamos apresentar ferramentas exclusivas para o aparelho:
Edição 107 - Go! Cam
Edição 108 - GPS

A maior vantagem da versão Slim é a possibilidade de conectá-la à TV

FICHA

FABRICANTE: Sony
ONDE ENCONTRAR: CJ Games (11) 5072-2073
PREÇO MÉDIO: R$ 900,00
CARACTERÍSTICAS:
- Mais leve
- Possui saída de vídeo
- Bateria mais potente
- Vendido em pacote que acompanha: aparelho, jogo Daxter, UMD Family Guy, Memory Stick de 1GB e recarregador de bateria.

Todo console, seja portátil ou de mesa, cedo ou tarde fica mais barato se comparado ao seu preço de lançamento. Isso acontece por vários motivos, principalmente porque a tecnologia usada fica mais barata e alguns recursos deixados para uso futuro acabam descartados. O PSP passou por uma forte dieta e o resultado você confere aqui.

BEM LEVINHO

Basta pegar o PSP nas mãos para sentir que as mudanças no aparelho foram grandes. Para começar, o peso é praticamente a metade do seu antecessor. A falta de peso traz uma sensação incômoda e passa a impressão de que o novo aparelho é uma versão pirata do antigo. Isso só piora quando comparamos o material utilizado nas duas versões: o Slim usa um plástico opaco que anula a aparência imponente que o PSP tinha na primeira versão.

O slot do Memory Stick mudou. Ele continua do lado esquerdo, só que agora na parte superior. A tampa deste orifício é presa por duas tiras de plástico. A chave que liga a função Wi-Fi também mudou de lugar: deixou a parte inferior esquerda e agora está no alto, ao lado da bandeja do UMD.

Quem estava acostumado com a trava do slot do UMD pode esperar por uma surpresa: ela deixou de existir. Para abrir o slot, basta segurar uma pequena cavidade na tampa e puxá-la.

COM A CORDA TODA

Um dos fatores que contribuiram com a perda de peso do novo PSP é a bateria, que mudou de tamanho e espessura. Tal mudança não afetou o desempenho da mesma, já que, em relação à bateria antiga, a duração está 20% maior.

Além disso, uma nova e atraente função foi acrescentada: saída de vídeo para conectar o portátil à TV. Por meio de um cabo especial (que não acompanha o produto), que deve ser conectado ao lado da saída de fone de ouvido, é possível reproduzir todo conteúdo armazenado no portátil (vídeos, fotos, músicas, jogos) diretamente na sua televisão.

Atualmente, o PSP Slim só é vendido em pacotes temáticos (conheça alguns deles na página 100). O aparelho usado para o nosso teste foi o Pack do *Daxter*, que acompanha um Memory Stick de 1GB, o game *Daxter*, um episódio de *Family Guy* (*Família da Pesada*) e recarregador.

Somando os prós e os contras, o PSP Slim é um ótimo produto e agrega novos recursos ao portátil da Sony, mas deixa de lado o acabamento luxuoso da primeira versão. Vale pelo excelente custo-benefício.

O revestimento plástico não fica marcado com digitais, mas não tem o mesmo aspecto luxuoso

MDG
MUNDO DOS GAMES
AGORA SOMOS IMBATÍVEIS !!!
TEMOS PACOTES PROMOCIONAIS
PARA TODOS OS CONSOLES.
A MAIOR GARANTIA DO BRASIL
2 anos no Play 2
PLAY 2 + 1 CONTROLE
R$ 449,00
3x R$ 166,00 visa e master
6x R$ 90,00 visa e master
12x R$ 50,00 master
PLAY 2 + 1 CONTROLE + MEMORY CARD
R$ 499,00
3x R$ 183,00 visa e master
6x R$ 99,00 visa e master
12x R$ 57,00 master
PLAY 2 + 2 CONTROLES + MEMORY CARD + TAPETE DE FUTEBOL
R$ 549,00
3x R$ 200,00 visa e master
6x R$ 110,00 visa e master
12x R$ 63,00 master
PROMOÇÃO QUERO TUDO PS2
Controle Dual Shock
Controle Dual Shock
Porta CD
CD Rom
Boné PS2
Bolsa PS2
Camiseta PS2
Controle Remoto
Caneta PS2
CD Musicas
Suporte PS2
Cabo Extensor
R$ 699,00 em 6x no cartão sem juros
PROMOÇÃO QUERO TUDO NINTENDO DS
Fonte AC
Fone de Ouvido
Case em PVC
Charger p/ Carro
Protetores de tela
Canetas Stylus
Alça p/ pulso
Camiseta NDS
Bolsa NDS
Boné NDS
3 Cases
Cabo USB
Lenço Cleaner
R$ 599,00 á vista
PROMOÇÃO QUERO TUDO PLAYSTATION 3
Tetra Cooler
Controle DVD
Adapter PS2/PS3
Controle Wirelles
Controle Dual Shock
Skin Silicone
Bolsa PS3
Porta DVD´s
CD Musica
Cabo S/ Vídeo
Camiseta PS3
Boné PS3
R$ 2399,00 á vista
PROMOÇÃO QUERO TUDO PSP
Protetor de Tela
Case PVC
Protetor Cristal
Multi Cabo
Alça p/ Pulso
Carregador de mesa
Carregador p/ Carro
Boné PSP
Camiseta PSP
Lenço Cleaner
2 Cases UMD
Fone de Ouvido
R$ 699,00 á vista
PROMOÇÃO QUERO TUDO Wii
Suporte Wii Vertical
Bolsa Wii
Volante
Taco de Baseball
Taco de Golf
Raquete Tenis
Suporte para Remote
Porta DVD´s
Controle Nunchuk
Controle Remote 1a
Controle Remote 2a
Wii Sports
Boné Wii
Camiseta Wii
R$ 1599,00 á vista
Shopping Silvio Romero Plaza - r.: Coelho Lisboa, 334 - loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 6225-3020
Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986
Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922
imagens meramente ilustrativas / os valores aqui apresentados são para pagamento em dinheiro salvo divisões / divisões em 12x apenas para mastercard / FINANCIAMENTOS COM CRÉDITO SUJEITO À APROVAÇÃO

Aproveite aquele momento em que ninguém está olhando e abuse das melhores dicas do momento. E claro, passamos todas aqui para você

O faroeste é a terra sem lei, por isso não precisa ficar preocupado em trapacear

D

DIGIMON RUMBLE ARENA 2
PS2

Mate todos com um código só
Faça a seqüência deseja durante atela inicial do jogo:
→, ↑, ←, ↓, ✖, L1 + R1

F

FIFA STREET
PS2

– Trapaças da quara
Pause o jogo, segure L1 + ▲ e pressione uma das seqüências abaixo:
Jogadores nanicos:
↑, ←, ↓, ↓, →, ↓, ↑, ←.
Jogadores normais (cancela a trapaça anterior): →, →, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←.
Todos os acessórios:
→, →, ←, ↑, ↑, ↑, ↓, ←.
Todas as arenas: vença todos os Tournaments de cada país.

FIGHT NIGHT ROUND 3
PS2

– Segredos do ringue
Detone combates específicos no Career para ganhar pontos dos patrocinadores:
Burger King – 100 pontos:
vença o Burger King Invitational.

Com as dicas para evoluir na carreira, você vai se tornar um monstro dos ringues

Dodge – 100 pontos:
detone o The Dodge Sponsored.
EA Sports – 150 pontos:
finalize o EA Sports Sponsored.
ESPN Friday Night Fight – 150 pontos:
vença qualquer ESPN Friday Night.
ESPN PPV – 150 pontos:
detone qualquer ESPN Pay Per View.
ESPN Wednesday Night Fight – 150 pontos:
finalize qualquer ESPN Wednesday Night.
Everlast – 100 pontos:
detone o The Everlast Sponsored.
Under Armour – 100 pontos:
finalize o The Under Armour Sponsored.

G

GUN SHOWDOWN
PSP

Tudo liberado
Coloque os códigos abaixo no menu de cheats:

allies – Destrave Jenny
barton – Munição infinita no modo principal
campbell – Proteção mais alta
hunter – Destrave todos os personagens – Modo Quick Play
nedwhite – Destrave todas as armas – Modo Principal
quivira – Armas mais rápidas

J

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
PSP

Passe livre na concessionária
Coloque os códigos abaixo no menu Password:

BSLU - Hyundai Coupe 2.7 V6
DOPX - Mitsubishi Prototype X
FAMQ - Seat Leon Cupra R
GVDL - BMW Z4 Roadster
JWRS - Nissan Skyline R34 GT-R
KDTR - Koenigsegg CCX
MNCH - Red Infinity G35
MRHC - Infinity G35
PRGN - Nissan 350Z
RBSG - Holden Monaro
WIKF - Saleen S7
YTHZ - Audi TT 1.8 Quattro

S

SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE
PS2

Destrave tudo
Digite os códigos abaixo a qualquer momento do jogo:
5,000 Tokens - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →
Green Goblin - ←, ↓, →, →, ↓, ←
Sandman - →, →, →, ↑, ↓, ←
Venom - ←, ←, →, ↑, ↓, ↓

O chifrudo dormiu no ponto e, pensando positivo, vai acordar com dor de cabeça

STUNTMAN: IGNITION
PS2

Tunando tudo
Coloque os passwords no menu de codes do jogo:

hollywood – Câmera lenta
iceage – Rodas de gelo
imtarex – Intocável
kungfupete – Destrave todas as trapaças de uma vez
nobleman – Destrave todos os itens no modo construtor
slingpoo – Modo super-rápido
theduke – Nitro adicional

T

TENCHU: WRATH OF HEAVEN
PS2

Destrave todos
Vá para o menu de itens e faça a seqüência:
Aperte e segure R1 + L1 e aperte ↑, ■, ■, ←, ■, ■, ↓, ■, ■, →, ■, ■
Destrave a fase Bônus
No menu principal do jogo, faça a sequência:
L1, ↑, R1, ↓, L2, →, R2, ←.
Destrave todos os personagens
No menu principal do jogo, faça a sequência:
L1, R2, L2, R1, →, ←, L3, R3.
Destrave todas as fases
Entre no menu multiplayer e aperte:
L1, R1, L2, R2, →, ■, L3, R3.

THRILLVILLE: OFF THE RAILS
PS2 PSP

Listão de códigos
Coloque os códigos na tela inicial do jogo:

Extra $50,000: ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ✖
Extra 500 Thrill Points:
●, ■, ▲, ●, ■, ▲, ■
Destrave todos os Minigames:
■, ●, ▲, ■, ●, ▲, →
Destrave todas as missões:
■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■
Destrave todos os parques:
■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■
Destrave todos os circuitos:
■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ▲

Inputbox
games
JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Preços especiais para logistas
Enviamos via SEDEX
Tudo em até 24X
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
SONY
XBOX 360
Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699
Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

Pintou uma dificuldade na sua aventura? Não tenha vergonha: apele para os melhores códigos que separamos para os seus games favoritos

△ ATENÇÃO!

O GameShark e o Action Replay são acessórios que servem para executar trapaças nos jogos dos consoles da Sony. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica do seu acessório. São vários modelos e tipos, por isso, as telas e os comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte as dicas abaixo:

- Sempre que houver um código-mestre para um jogo, carregue-o no aparelho em primeiro lugar;
- Observe se o código que você escolheu é compatível com a versão do seu aparelho;
- Carregue somente uma trapaça por vez;
- Inicie um jogo novo quando carregar o código;
- Muitos truques não são compatíveis com jogos piratas e/ou modificados.

D

DAWN OF MANA
(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
980ABB93 78B6F183
Energia Infinita
283EB72D 6DB9ACA5
LucrO Infinito
28765886 1CD1A03E
White Eggs Infinitos
2876146D 0CA57A4F
Gold Eggs Infinitos
2876141E 0CA57A4F
Tudo Liberado
187614B3 0CA57A03
287614F9 0CFB7A03
287614E0 0CC27AF1
28761486 0CC27AF2
1876142E 0CA57AF2

F

FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER
(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
9803E637 784832F5
Avance de Level Rapidamente
283B01A0 01157A44
Energia Infinita
- Senhor FantÁstico
28752D82 4F697A65
- Mulher InvisÍvel
28752D76 4F697A65
- Tocha Humana
2875F5E9 4F697A65
- A Coisa
2875F5B6 4FAD7A65
Libere Todos
48752D82 0C427A43
0170E5CC 0CA57A65
2875F5B6 4FAD7A65
Energia de Cosmos
- Senhor Fantástico
29D188A0 0CA57A6A
- Mulher Invisvel
29D1C50C 0CA57A6A
- Tocha Humana
29D1C55A 0CA57A6A
- A Coisa
29D1C576 0CA57A6A
Libere Todos
49D188A0 0CD07A01
5963E55D 0CA57A65
Libere todos os Tokens
085A11CF 0CA57A4F

H

HEATSEEKER
(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
9828C1F1 78C222A1
Destrave Todos os Bônus
48B9ADF6 0C427A56
1476EBC2 0CA57A65
Destrave Todas as Missões
48B9FD2B 0CD07A56
1476EBC2
0CA57A65
18B9FD34 0CA5AC56
Destrave Todos os Aviões
48B9AD55 0C927A56
1476EBC2 0CA57A65
Destraves Todas as Fases
28B9FDA0 0296AC65

Dawn of Mana fica uma moleza com energia infinita

N

NARUTO: ULTIMATE NINJA 2
(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
980A4CCF
78D00171
Grana Infinita
28153A40 01A3F935
28153AD8 F782A03E
28153AED A1480FB1
28153AD0 6D8AACE0
2836E2E0 A1428876
Destrave Todos os Personagens
48B2DDA1 0CF17A56
5963E538 0CA57A65
Libere Todos os Vídeos
48B2750A 0CC97A56
2E187D54 0CA57A65
Libere Todas as Vozes
48B2BC93 0C817A56
2E187D54 0CA57A65
28B2750C 948C883E
Libere Todas as músicas
28B275D8 948C883E
28B2BCDE 948C883E

O

ODIN SPHERE
(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
980DD7D4 78D0252E
Tempo Desabilitado
283A8F74 0CA57A65
Energia Infinita
2828C793 83F15257
2828C7AE 84F152DE
Cada Moeda Vale 999
28153A40 6F152C0E
28153AD8 681B6965
28153AED A126919E
28153AD0 03C7883E
2830F90A A1428876
HP no Máximo
28153A0C 7C3752FB
28153A72 A1C957A0
28153AA1 6D47AC6F
2800C9F1 A1428864
2800C9F2 6FA37AE1
Psypher no Máximo
28153A03 7C375221
28153AF7 A1C95798
28153A54 6D47ACF1
2800C9CF A14288E5
2800C937 6FA37AE1

R

RED DEAD REVOLVER
(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
948194AA 9FE641D4
Energia Infinita
24C8B6B0 8674800A
24C1BE3E 1E6E892A
24D4B68C 0644C119
249133E8 12B65324
Munição Infinita
249013A4 BFBC516B
Munição no Máximo
2400BBF8 9CE405DF
249AB3EC 94C745FD
Grana no Máximo
24D1ACAE 1276C109
2443B49E 9B7CC92B
2445BC36 9E6E8010
24C1B48E 9A5EC031
2491116A 12B65304
Destrave as Missões Multiplayer
D4C01720 B47416F6
245017A8 307457FD
Personagens para o Multiplayer
D4C01360 B4F40076
245013E8 30F4417D

T

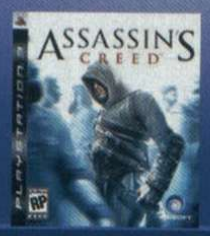
TONY HAWK'S DOWNHILL JAM
(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
980B02CF 7838FF8A
Pontuação Bombada
28684DCF 1CD1A03E

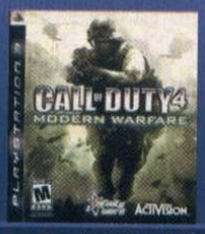
Desabilite o tempo em Odin Sphere e jogue sem pressa

LANÇAMENTOS DE JANEIRO

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIAÇÃO CAMBIAL - PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE


assassins creed

blacksite area 51


call of duty 4 modern warfare

haze

need for speed pro street

Half-Life 2

uncharted drake's fortunee

unreal tournament

assassins creed

call of duty 4 modern warfare

need for speed pro street

dragon ball z budokai tenkaichi

fire emblem radiant dawn

ghost squad

dragon ball z budokai tenkaichi

mario & sonic at the olympic games

mendal of honor heroes 2

resident evil umbrella chronicles

super mario galaxy

need for speed pro street

need for speed pro street

castlevania dracula x

medal of honor heroes 2

silent hill origins

the simpsons game

contra 4

the simpsons game

star wars

zelda phantom hourglass

ultimate mortal kombat

Televendas: (11) 3825.7600

Tudo em 3x sem juros

Os sábios de antigamente diziam que burro velho não aprende novos truques. Nosso imundo amigo Makotron é a prova viva desse ditado

SPELLING CHALLENGES AND MORE!

Um quadro negro, um par de pedaços de giz e uma boa professora substituem essa tranqueira

Quando foi mesmo que assisti àquela aula no pré-primário? Acho que foi há uns 20 e poucos anos, em uma tarde chuvosa de terça-feira quando a moça que levava as sobras da merenda para o lixo esqueceu o portão aberto. Fiquei olhando as crianças bem vestidas pela janela da sala de aula e presenciei algo parecido com o que vi esses dias no PSP da redação.

FICHA
PLATAFORMA: PSP
PRODUTORA: Supersonic Software
GÊNERO: Educacional
NOTA: Z-E-R-O

Em *Spelling Challenges and More!*, o cocô escolhido para análise este mês, o objetivo é soletrar palavras corretamente. Detalhe: como era de se esperar, o jogo é todo em inglês. Se já é chato para os gringos, imagine para brasileiros que enrolam a língua só para falar Peter Piper picked a peck of pickled peppers.

HAPRENDENDO A ÇOLETRAR

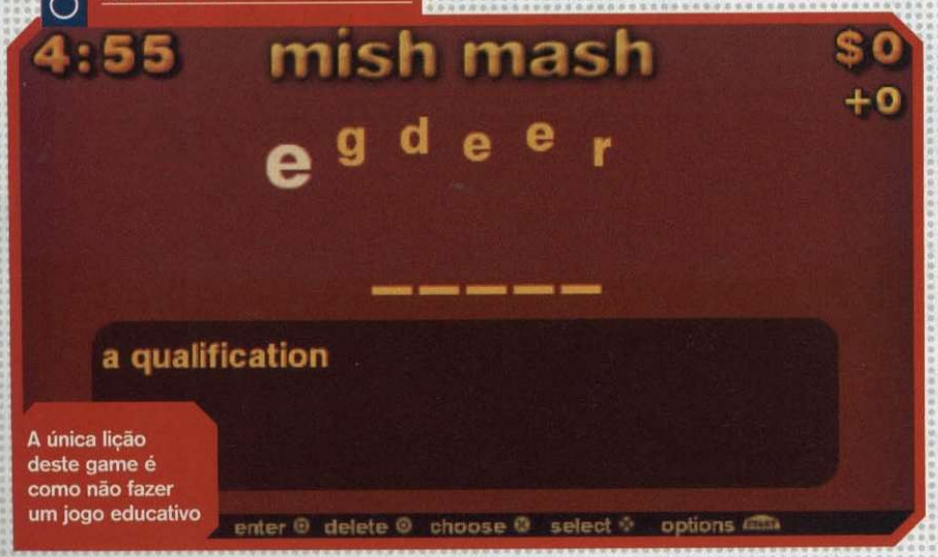
Inicialmente, o jogo pede a sua idade. Com base nela, ele estabelece o primeiro conjunto de desafios. Mas por mais que o nome do desafio mude, a meta é sempre a mesma: identificar a maneira correta de escrever as palavras em inglês. Consiga isso várias vezes e o jogo o colocará em níveis mais altos de habilidade. Talvez assim você se sinta menos burro. Comigo, não funcionou.

Primeiro, o jogo pronuncia a palavra e mostra na tela uma pequena descrição do que ela significa. O jogador deve navegar pelas letras, dispostas na tela em ordem alfabética, e selecionar uma por vez até formar a palavra. Emocionante como uma corrida de pulgas. Depois, outros exercícios põem seu cérebro para funcionar, mas nem tanto.

Em Bomb Blast, quatro palavras aparecem ao mesmo tempo. Uma ou mais estão escritas de maneira errada e você deve jogar bombas em cima delas. Mas "jogar" é apenas modo de falar: tudo o que você faz é escolher com o direcional e apertar o botão. O pavio começa a queimar e você tem o tempo em que ele está queimando para identificar as aberrações gramaticais. Pena que nenhuma das bombas explode o jogo também...

Uma das atividades lembra a brincadeira da forca: escolha letras para formar palavras; letras certas são inseridas na palavra e letras erradas diminuem o tempo para a solução do enigma. Mesmo com o fracasso, ninguém vai para a forca. Nem os malditos programadores que inventaram essa porcaria.

Ainda bem que nunca mais vou ter que ver isso na minha vida. Aprendi mais sobre como soletrar palavras quando olhei de perto o vômito do Chico Tripa depois que ele comeu um resto amanhecido de sopa de letrinhas.



A única lição deste game é como não fazer um jogo educativo

PROMOÇÃO

Quebra tudo AFnet

TUDO EM ATÉ 24X SEM ENTRADA !!

A maior loja de Santo André

PlayStation 2
a partir de R$ 459,00
Garantia total de 1 ano

PlayStation 3 com HD de 80GB
a partir de R$ 2.199,00 (a vista)

Nintendo Wii
a partir de R$1.199,00

*Promoção válida em quanto durarem os estoques.

AFNET
Games & Informática

www.afnet.com.br • Tel: (11) 4994-7612 / fax: 4437-1791
Rua Campos Sales nº 69 – Galeria Atlântidas – Lj 12 – Centro – Santo André – SP

Que estranho!

As notícias mais estranhas do mundo dos games estão aqui

Herói mirim

Garoto salva o pai e ganha um PlayStation 3 como recompensa

Matt Lovo Jr. com apenas nove anos de idade, é a criança que virou o novo herói americano ao salvar a vida do seu pai, que desmaiou enquanto dirigia um caminhão em uma auto-estrada. Ao perceber que o seu pai perdeu os sentidos, ele pulou para o banco do carona e pegou o volante até a chegada do socorro, que, por sinal, foi ele mesmo que chamou, usando o rádio do veículo.

Ao perguntarem sobre o que gostaria de ganhar por seu feito, ele não pensou duas vezes: "Quero um PS3, o console de última geração da Sony". O garoto ganhou o aparelho e já está planejando instalar o console na cabine do caminhão do seu pai.

Aprenda a Beber

Jogo para o portátil DS está em desenvolvimento pela Square-Enix

A Nintendo, uma empresa até pouco tempo considerada conservadora, parece que realmente mudou. Além de permitir o lançamento de títulos como *Manhunt 2*, que é repleto de violência, agora é o Nintendo DS que vai receber um game diferente para adultos. *Beginners Wine*, título que está sendo produzido pela Square-Enix, estúdio responsável pela série *Final Fantasy*, promete ensinar ao jogador como escolher a garrafa certa de vinho para um jantar romântico, como degustar corretamente a bebida e ainda aprender as palavras mais comum aos enólogos. Quem já se sentir um verdadeiro conhecedor poderá até encarar um dos testes de conhecimento pré-programados.

Nada de mentira

Empresa vai exigir que jogadoras comprovem suas identidades via webcam

A Shanda Entertainment, uma das maiores desenvolvedoras chinesas de jogos MMORPG, decidiu tomar uma atitude inusitada: vai eliminar todos os homens que possuem personagens femininos nos servidores do jogo *King of the World*.

No momento, todas as contas de personagens femininos estão congeladas e quem quiser ter seu personagem de volta terá que comprovar sua sexualidade via webcam. Para os homens que desejam permanecer com os seus personagens preferidos, o esquema vai ser chamar uma amiga ou irmã para ajudá-lo no momento da identificação.

Ilustração: Makotron

Arcade envolvente

Máquina de fliperama com pernas sensuais para motivar os jogadores

Uma máquina de fliperama da Playboy está em exposição em uma galeria de arte. O simples fato de uma engenhoca deste estilo estar em um evento de arte já seria no mínimo estranho, mas o curioso é que ela tem pernas que envolvem o jogador. A peça é chamada The Bronze Pinball Machine Withe Woman Affixed Also (algo como "máquina de pinball de bronze com uma mulher afixada", em uma tradução livre). A obra foi criada pelo casal Edward e Nancy Kienholz em 1980, em Berlim, na Alemanha.

Para os marmanjos que se empolgaram com a idéia, vai um aviso: o produto não está à venda e apenas pode ser apreciado pelos jogadores na exposição que acontece em Rotterdam, na Holanda, e vai até o dia 16 de dezembro.

Não foi divulgado se o jogador precisa conectar-se ao arcade

Proibido é mais gostoso

Jogos com classificação "M" fazem mais sucesso até entre quem só sabe reclamar deles

Um estudo realizado recentemente pela Electronic Entertainment Design and Research (EEDAR), uma nova empresa de análise da indústria de jogos eletrônicos, revelou o que muita gente já desconfiava: jogos classificados como "M", ou seja, destinados ao público maior de 17 anos, vendem mais. Uma pesquisa realizada com 406 títulos indicou que os títulos mais polêmicos são os que mais fazem sucesso, inclusive entre os críticos.

AGORA, A BALADA É NO SEU PC!

HIVE

"AUDITION"

ONLINE DANCE BATTLE

Crie seu estilo e junte-se aos milhões de jogadores do game de dança mais popular do planeta!

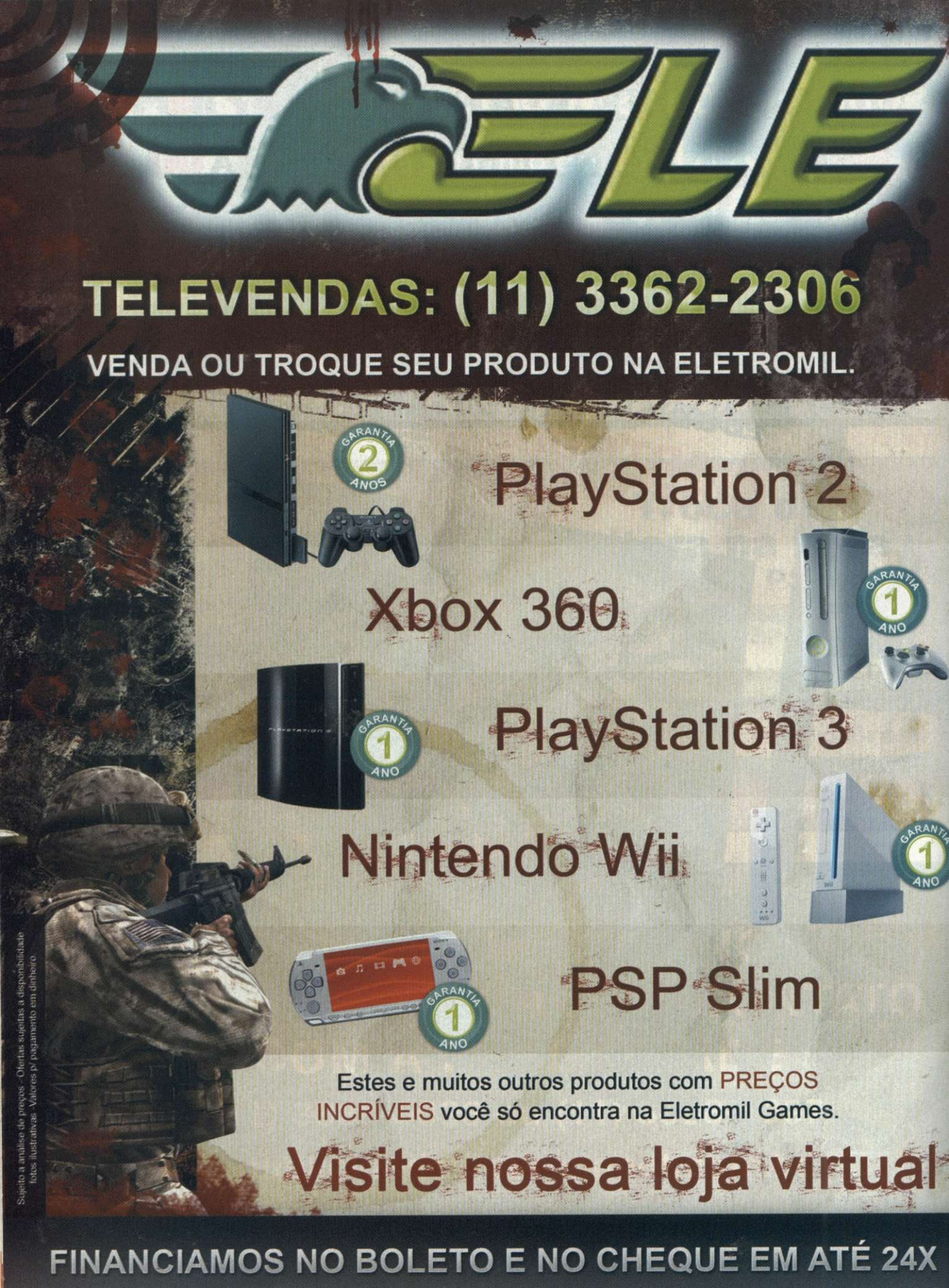
- Dezenas de músicas para você escolher
- Diversas opções de customização
- Jogabilidade simples e intuitiva
- Sucesso total no mundo inteiro

Baixe e jogue grátis!

Acesse já e baixe o seu game grátis:

www.audition.com.br

ou retire um CD com o game num dos muitos pontos autorizados.


ELE
TELEVENDAS: (11) 3362-2306
VENDA OU TROQUE SEU PRODUTO NA ELETROMIL.
GARANTIA 2 ANOS
PlayStation 2
Xbox 360
GARANTIA 1 ANO
PlayStation 3
GARANTIA 1 ANO
Nintendo Wii
GARANTIA 1 ANO
PSP Slim
GARANTIA 1 ANO
Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.
Visite nossa loja virtual
Sujeito a análise de preços - Ofertas sujeitas a disponibilidade
fotos ilustrativas - Valores p/ pagamento em dinheiro.
FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X

TROMIL®

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CAMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.

Notebook Acer 4720

Celulares

Ipod Touch

Câmeras Digitais

Nintendo DS Lite

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

para mais informações.

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

Chegou NESCAU 2.0
É irado igual, mas diferente.

Mande seu vídeo,
ele pode virar o próximo comercial
de NESCAU 2.0 na TV.
Vide Regulamento.

www.mandeseuvideo.com.br

JWT.COM.BR